

DE SULTAN VAN AKAIIM
HET STENEN AFGODSBEELD
HET WATER DES LEVENS
DE ONDERGANG VAN ATLANTIS

ERIC de NOORMAN





DOOR

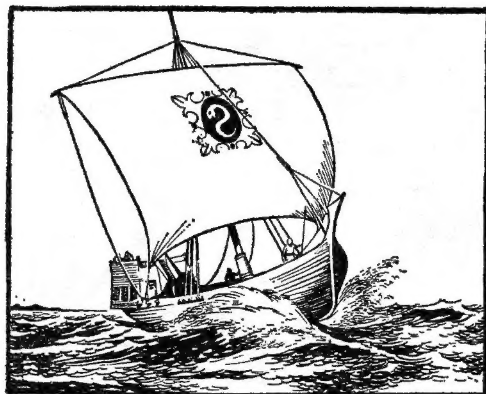
HANS G. KRESSE —

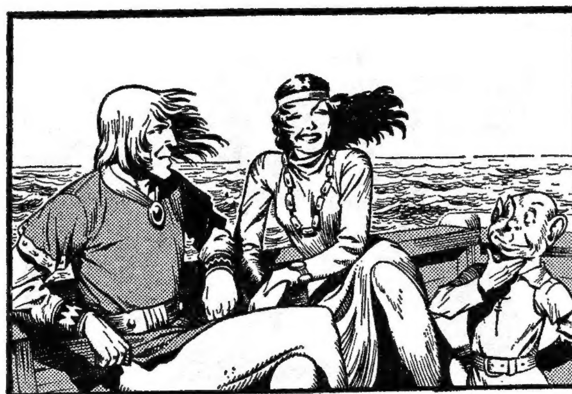


DE SULTAN VAN AKAIIM

Tweede druk

Wolters-Noordhoff n.v., Groningen, The Netherlands.







Met de wind in de zeilen vaart het kleine scheepje, waarmee Eric, Winonah en Pum-Pum de dwerg, na hun verloren strijd tegen de Egyptische overheerser van het ongelukkige Atlantis, Noorwegen willen trachten te bereiken, over de golven van de Atlantische Oceaan. Reeds is de kust van het gastvrije Hualpa aan de einder verdwenen en het ranke vaartuigje bevindt zich alleen op de wijde uitgestrektheid van de zee. Het verleden ligt achter hen: hun kans om de strijd te winnen tegen de wrede Kirasso, met zijn akelig luipaardmannenleger, was verkeken met de volledige verwoesting van de woudvesting, de wijkplaats der Atlantiden die aan de hand van de overweldiger ontkomen waren. Nu richten Eric en Winonah de blik op de toekomst. Zij zijn aan dek gegaan en vermaken zich met de dwerg, die zijn baard heeft afgeschoren en nu vol trots zegt: „Nu mij jong ... Mij knappe kerel," en strijkt liefkozend over zijn kin.

Terwijl op het bovendek ons drietal de tijd doodt met grapjes en zich niet veel aantrekt van de omgeving, staat op de voorplecht een der soldaten van Hualpa die ter bewaking van Eric en Winonah zijn meegegeven. Hij tuurt onafgebroken naar de horizon. De oceaan wordt hier onveilig gemaakt door zeerovers uit een onbekend land en oppassen is een eerste vereiste. Opeens verstijft de man ... Aan de kim duikt een kleine witte vlek op, die snel groter wordt en dan schreeuwt de soldaat waarschuwend: „Zeil in zich, recht vooruit! Alarm!"







Onmiddellijk is het hele scheepje in rep en roer. Allen vrezen een ontmoeting met de beruchte zeerovers, die opduiken en weer verdwijnen zonder dat iemand weet waar hun schuilplaats is. De krijgers treden aan en ook Eric en Winonah begeven zich naar het dek om het andere schip te bestuderen. Snel komt het scheepje nader. Geen wimpel voert het in top en geen bemanning is te zien. De soldaten van Hualpa worden onrustig als zij dit schip zo spookachtig zien naderen. Dan, eensklaps, schiet een grote zwarte vlag wapperend omhoog en zij horen een krachtige stem, meegevoerd op de wind, zeggen: „Bijdraaien en zeilen reven!" Nu weet Eric wat voor vlees hij in de kuip heeft. Het zijn zeerovers van de onbekende kust van Atlantis. Even later draait de zeerover bij en ramt met volle kracht het ranke scheepje van Eric. „Enteren!" brult een machtige stem en als kikvorsen springen de zeerovers aan boord van Erics schip. De soldaten van Hualpa vechten met de moed der wanhoop en ook Eric weert zich geducht, maar de overmacht is te groot. De zeerovers zijn geoefende vechters, die al de knepen van zulke gevechten kennen en steeds meer worden de Hualpasoldaten teruggedrongen naar het achterdek.

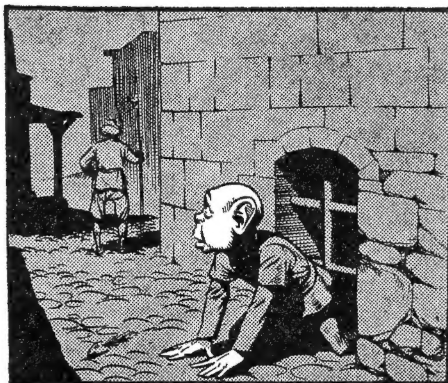


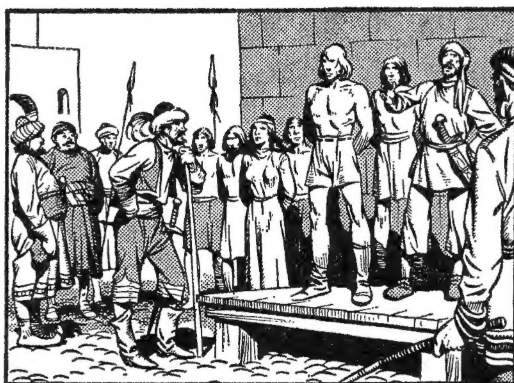


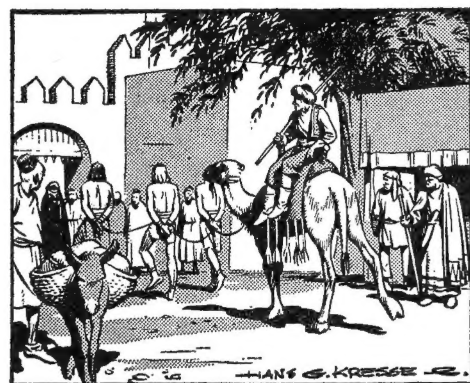


Het gevecht is kort maar hevig. De zeeroverhoofdman, een gebaarde kerel met een groot zwaard, voert zijn mannen aan met een grenzeloze moed en als grashalmen vallen de soldaten van Hualpa... Met het laatste restje van zijn mannen besluit Eric zich over te geven, voordat de strijd verandert in een bloedbad... Omringd door de triomferende piraten staan de verslagen mannen opeen. Met een brullende lach neemt de hoofdman zijn vangst in ogenschouw en zijn blikken glijden goedkeurend langs Erics gespierde gestalte. Op een bevel van de grote kerel wordt het scheepje leeggehaald en vervolgens tot zinken gebracht. Dan zet de zeerover koers in oostelijke richting.

Als het piratenschip de haven binnenvaart van het vreemde land, stroomt de bevolking naar de kade, onderwijl allerlei gissingen makend omtrent de aard van de buit. Onder gejuich van de menigte worden de gevangenen aan wal gebracht en men hoort allerlei opmerkingen over de kleine dwerg en de mooie jonge vrouw. Omgeven door een haag van bewakers lopen de gevangenen naar hun kerker, een oud somber gebouw met dikke muren en kleine getraliede vensters. In de onderaardse kerkers bevinden zich nog meer gevangenen en als Eric hun betreurenswaardige toestand ziet, vraagt hij zich bezorgd af, wat de toekomst brengen zal.





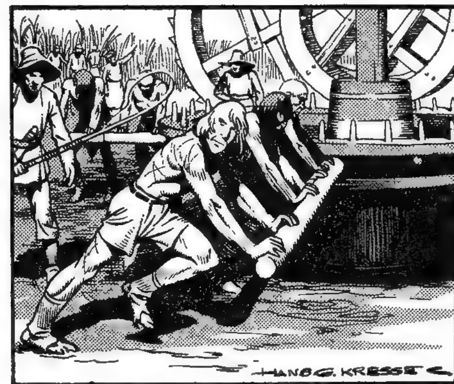


De kleine dwerg, vrijwel onopgemerkt door de ruwe bewakers, die gewapend met grote leren zwepen de gevangenen de kerker binnendrijven, kijkt oplettend rond. Al spoedig heeft hij opgemerkt, dat hij met enige moeite wel tussen de dikke tralies van de kleine vensters door zou kunnen kruipen en hierop maakt hij Eric attent. „Niet denken aan kleine man," grinnikt het kereltje, wijzend op de tralievensters. „Mij niet gevangen achter wijde tralies." Eric begrijpt de bedoeling en die avond kruipt een kleine schaduw snel en onhoorbaar tussen de tralies door. Op de hoek van de gevangenis staat een schildwacht. Maar met een paar snelle sprongen is Pum-Pum tussen de struiken verdwenen.

Intussen blijkt al spoedig, wat men met de gevangenen van plan is. De volgende morgen vroeg worden de krachtigste mannen er uitgezocht en naar de slavenmarkt gevoerd. Ook Winonah ondergaat dit lot... Daar is het een drukte van belang en, daar spoedig de vangst van de zeerovers bekend was, zijn de kooplustigen van de plantages in de omtrek toegestroomt. Als eerste wordt Eric te koop aangeboden. Een grote kerel treedt, opmerkzaam gemaakt door het geschreeuw van de handelaar naar voren, en monstert de Noorman met kritische blik. Na een korte aarzeling werpt de man een leren geldbuidel op het platform en Eric is verkocht. Dan koopt dezelfde man nog twee Hualpasoldaten en na het drietal slaven met een dik koord aan elkaar gebonden te hebben, begeeft hij zich naar een liggende kameel. Met gebogen hoofd lopen de mannen voor de grote kameel en diens norse berijder de stad door en verlaten deze door een der zware poorten. Angstig vraagt Eric zich af wat het lot zal zijn van Winonah. Hij heeft op de slavenmarkt opgemerkt, dat twee dikke, rijkgeklede kerels haar onder voortdurend gefluister met welgevallen bekeken en onze held vreest het ergste...



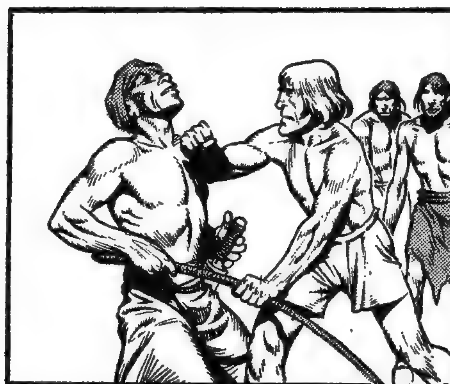




Winonah heeft met opeengeklemde lippen de verkoop van Eric moeten meemaken en een diepe wanhoop maakt zich van haar meester... Dit is het einde van alles. Zij weten niet van elkaar, waarheen en aan wie zij verkocht zijn en misschien zien zij elkaar nooit meer. Haar enige hoop heeft zij nog gevestigd op de kleine dwerg, die de vorige avond ongemerkt wist te vluchten en verlangend kijkt zij over het marktplein, als verwacht zij een wonderbare verlossing. Maar in plaats daarvan treedt een dikke man naar voren en deelt de slavenhandelaar mee, dat hij het meisje wenst te kopen voor de grote Sultan van Akaiim. Met overleg begint de dikke een aantal goudstukken uit zijn buidel los te peuteren, maar de handelaar zegt met een grijns: „Geef hier die buidel. Je hebt er een buitenkansje aan." Zuchtend gooit de dikke man de geldzak voor de voeten van de handelaar en de koop is gesloten.

Inmiddels zijn Eric en zijn twee makkers, na een tocht door de woestijn, aangekomen in de plantage van zijn heer en meester, die zich in een grote Oase bevindt. De slavenkoper geeft zijn gevangenen over aan een aantal zwaarbewapende mannen in de binnenhof. Het is daar een bedrijvige drukte. Overal liggen groepjes kamelen in het rond en de nieuwaangekomenen worden met nieuwsgierige blikken begroet. Door de grote opzichter wordt Eric aan het werk gezet. Hij moet, te zamen met vele anderen, een groot rad in beweging houden, dat de bevloeiing van de landerijen verzorgt. Dag in, dag uit loopt hij in een grote cirkel te duwen aan een der houten spaken en de bewakers doen hun best er met de zweep het tempo in te houden. Erics toestand is verre van rooskleurig en hij zint op een middel tot ontsnapping...







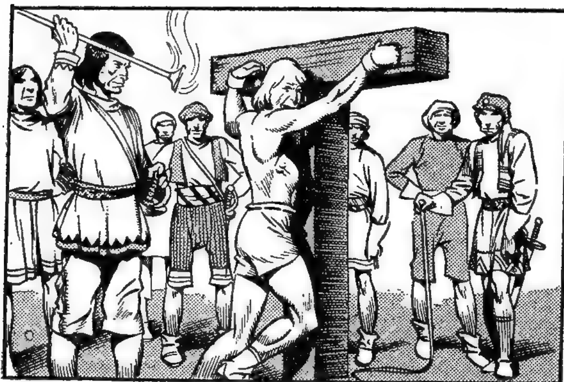
Na het beëindigen van hun dagtaak worden de slaven naar hun armzalige kwartieren gebracht. Hun weg voert langs de poort, waar vaak paarden van bezoekers gestald staan. Eric begrijpt dat dit de enige mogelijkheid is tot een vlucht. De meeste slaven zijn in een deerniswekkende toestand. Hun lichamen zijn uitgeteerd door het ingespannen werk en gebrek aan voedsel. Voordat Eric zelf ook in een dergelijke toestand komt, moet hij dus trachten zijn kans waar te nemen. Op een dag meent onze held deze gelegenheid te zien. Er staat een prachtige hengst voor de poort en de bewakers zijn op niets verdacht. Loerend neemt Eric de toestand op en onwillekeurig houdt hij zijn pas in... Onmiddellijk treedt een bewaker naar voren, maar op hetzelfde ogenblik dat de man zijn zweep wil gebruiken, springt Eric naar voren en geeft hem een geweldige kaakslag. Gelijk grijpt hij de zweep. Met een paar sprongen is de Noorman bij het paard en springt in het zadel. Alles is zo snel in zijn werk gegaan dat de bewakers, die op zo'n brutale daad niet voorbereid waren, een ogenblik volkomen beduusd zijn. Van dit moment maakt onze held een handig gebruik. Met zijn zweep slaat hij de poortwachters van zich af en na enkele kerels omvergereden te hebben, rijdt hij in woeste vaart de poort uit, de vrijheid tegemoet.

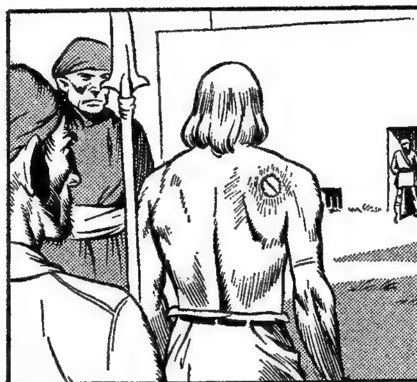






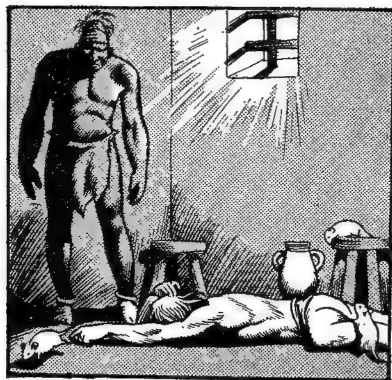
Het duurt niet lang, of Eric hoort de kreten van zijn achtervolgers, die, na hun eerste verbazing, een woedende achtervolging inzetten. De kamelen lopen langzaam maar zeker op hem in en reeds zoemen de eerste pijlen om zijn hoofd... Plotseling, stort zijn paard dodelijk getroffen ter aarde en Eric is enige ogenblikken versuft door de tuimeling die hij heeft gemaakt. Een juichkreet gaat op en ook zijn achtervolgers stijgen af. Eric laat de kerels die gewapend zijn met pijl en boog naderen en dan striemt zijn grote zweep meedogenloos over de voorsten. „Daar een dosis van je eigen medicijn," gromt hij. Maar hoe woedend hij ook om zich heen slaat, zijn ontvluchtingspoging is mislukt... Daar hij een veel te waardevolle slaaf is, willen zijn tegenstanders hem levend in handen krijgen. Een pijl doorboort zijn rechterschouder en met een kreun moet Eric zijn zweep loslaten. Onmiddellijk wordt hij overmeesterd en in triomf voert men hem terug naar de plantage. Daar wordt hij voor een opzichter geleid en deze zegt, na onze held enige ogenblikken met een wrede blik te hebben bekeken: „Twintig stokslagen, brandmerken en in de donkerste kerker met deze weerspannige slaaf..."



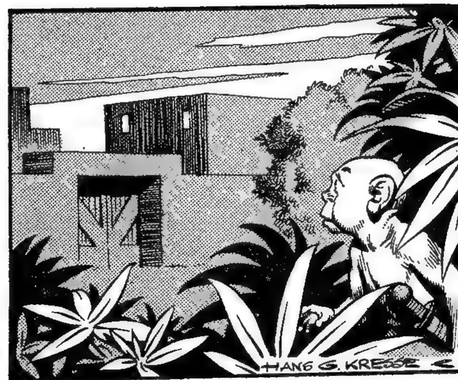




Verzwakt door bloedverlies van zijn schouderwond, hoort Eric deze uitspraak uiterlijk onbewogen aan. Een grote woede maakt zich van hem meester en een ogenblik staat hij op het punt zich op zijn kwelgeesten te werpen. Maar dit denkbeeld verdwijnt even snel als het opgekomen is. Onder zware bewaking voert men hem nu naar een kleine stenen verhoging met in het midden een soort kruis. Met leren riemen wordt de Noorman aan dit kruis vastgesnoerd. Een grote kerel dient hem twintig stokslagen toe op zijn gebruinde huid. Met op elkaar geklemde tanden ondergaat Eric deze kwelling. Dan treedt een opzichter naar voren, met een witgloeiende brandstempel. Woest rukt Eric aan zijn riemen, als hij de man ziet naderen, maar zijn pogingen worden met een hoongelach begroet. Met een duivelse lach drukt de opzichter zijn brandmerk in Erics schouder en deze, uitgeput door de kwellingen, verliest het bewustzijn... Als hij weer bijkomt worden zijn riemen losgemaakt en onder zware bewaking strompelt Eric naar een klein stenen gebouwtje. Door vele gangen en langs een wenteltrapje bereiken zij een stalen deurtje. Wankelend treedt Eric zijn kerker binnen en zo uitgeput is hij, dat hij niet de zwarte reus opmerkt, die met een angstaanjagend gegrom op zijn twee bewakers gesprongen zou zijn, als hij niet in bedwang gehouden was door hun wapens.







Nauwelijks bewust van zijn gezelschap, doet Eric enkele schreden in zijn cel en dan zinkt hij met een pijnlijk gekreun op de grond. Langzaam staat de reusachtige neger op en treedt onhoorbaar naderbij. Zijn met bloed doorlopen ogen slaan de nieuwaangekomene nauwlettend gade en een gegrom welt op uit zijn brede borst. Eric komt bij uit zijn verdoving, doordat hij voelt hoe iemand koel water op zijn slapen giet, en de ogen openend ziet hij een grote zwarte man vóór zich zitten. Nog nooit heeft onze held een dergelijk mens gezien en onrustig vraagt hij zich af, wat hem nu weer boven het hoofd hangt. Als hij echter de medelijdende uitdrukking in 's mans ogen opmerkt, is hij gerustgesteld. „Dzogolo," zegt zijn celmakker met een diepe stem. „Africa Nètsó?" Eric haalt zijn schouders op. Hij begrijpt het niet. „Dzogolo," herhaalt de reus en wijst op zijn borst. Eric probeert te glimlachen en antwoordt op zichzelf wijzend: „Eric." „Eric," herhaalt de zwarte man tevreden en een brede grijns ontbloot een prachtige rij geelwitte tanden.

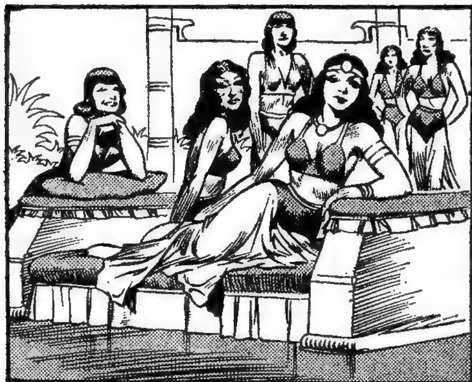
Als de zon achter de horizon verdwenen is, ritselt het in de struiken tegenover de poort en een kleine gestalte treedt omzichtig te voorschijn. Het is Pum-Pum, de dwerg. Het kleine mannetje tuurt enige ogenblikken oplettend om zich heen en sluipt dan door de struiken langs de muur van de plantage.

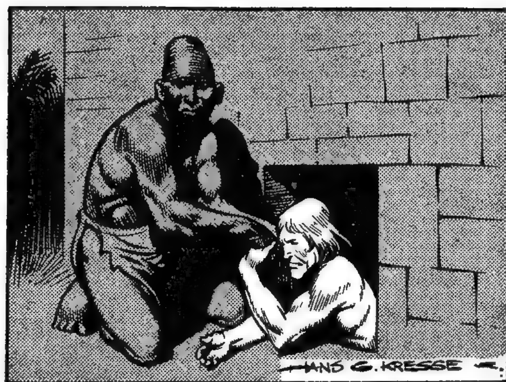






Eric kan goed met de zwarte Dzogolo opschieten, hoewel hij niet veel begrijpt van het taaltje dat de man spreekt. Het blijkt echter na veel gebarentaal, dat Dzogolo „civetkat" betekent. Een vreemde naam voor een man vindt Eric, maar hij is zo verstandig zijn verwondering niet te tonen. De neger probeert hem iets duidelijk te maken. Maar Eric begrijpt het niet goed. Dzogolo schermt met zijn armen, zegt onophoudelijk „Wú nyèwu, fudzizozó," en rolt op een vervaarlijke manier met zijn ogen. Het duurt heel lang, maar eindelijk onder het nadrukkelijk gebabbel en gebaar van de neger, begint Eric te begrijpen dat Dzogolo in een bootje op zee voer, toen hij door de zeerovers werd gevangen genomen. Hij zit in de cel omdat hij iedere keer probeerde te ontvluchten. Het spijt Eric dat hij de man niet verstaan kan, maar op den duur gaat het iets beter. Reeds enkele dagen zit Eric nu in de kerker als op een avond iets met een zacht gerucht op de lemen grond van hun cel valt! Argwanend staart de neger naar het kleine raampje waar het voorwerp doorheen gekomen is! Eric ziet tot zijn vreugde, dat het een vijl is . . .! Hij begrijpt niet, wie hem dit instrument gegeven kan hebben, maar aanvaardt het dankbaar. Vlug legt hij Dzogolo het doel van de vijl uit en deze glimlacht verblijd. Ogenblikkelijk beginnen de beide mannen nu, zo zacht mogelijk, de tralies te bewerken.

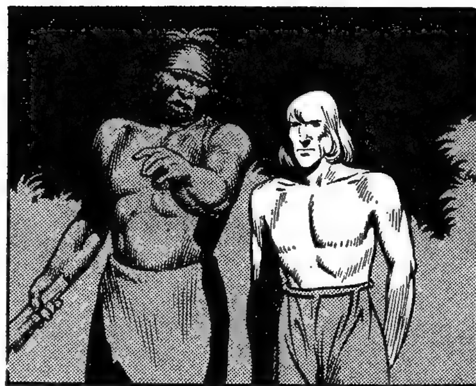




Terwijl Eric in zijn cel werkt aan het doorvijlen van de ijzeren tralies, bevindt Winonah zich reeds geruime tijd in de harem van de Sultan van Akaiim. De andere vrouwen, die wel merken, dat zij niet van hun gezelschap houdt, beschimpen haar en de voormalige hogepriesteres van Atlantis voelt zich diep ongelukkig. Dag in, dag uit zit zij op een rustbank uit te kijken over de kale, verlaten zandvlakten. Onbewust hoopt zij, dat Eric haar zal komen verlossen, maar haar verstand zegt haar dat de kansen daarop zeer gering zijn.

En als een steeds groter wordende dreiging is daar de sultan van Akaiim, die met allerlei beloften en vleierijen tracht bij haar in de gunst te komen. Hoe lang nog zou zij deze man kunnen weerstaan... Na onafgebroken werken zijn Dzogolo en Eric erin geslaagd de tralies door te vijlen en een voor een werken de gevangenen zich naar buiten. De nacht is vol geheimzinnige oerwoudgeluiden, maar het geoefende oor van de neger hoort nog iets, dat op gevaar duidt...







Geruisloos sluipen de beide mannen, Dzogolo voorop, door de tuin van de plantage. Als enig wapen hebben zij een stevige tak, die de neger van een boom gerukt heeft. Erics arm doet nog flink pijn en in een eventueel gevecht zal hij niet veel in te brengen hebben. Langzaam verdwijnt de omtrek van hun gevangenis achter de struiken van de tuin . . .

„Zoeken muur," gromt Dzogolo en wijzend in de richting van de hoofdgebouwen vervolgt hij „gevaarlijk, daar!" Als schimmen bewegen de vluchtelingen zich door de nacht . . . Geen takje kraakt onder de voeten van de zware reus. Voorzover zij horen is alles stil in hun omtrek. Maar toch lopen er bewakers door de plantage, om eventuele ontvluchtingspogingen te verhinderen. Plotseling kraakt het zachtjes in de struiken links van de twee ontsnapte slaven en met een schok buigt Dzogolo zich voorover . . . „Halt!" roept een barse stem, en een ogenblik later treden twee bewakers tussen de struiken vandaan. Bij het zien van de grote neger aarzelen zij even, maar dan stormen zij, alarmkreten slakend, naar voren.

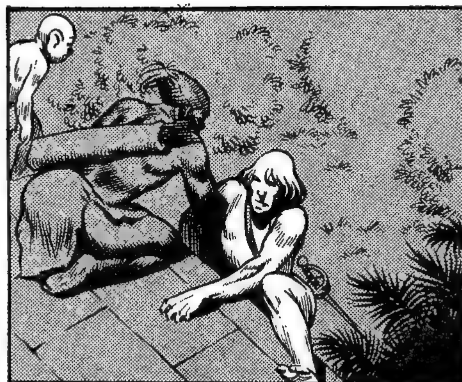


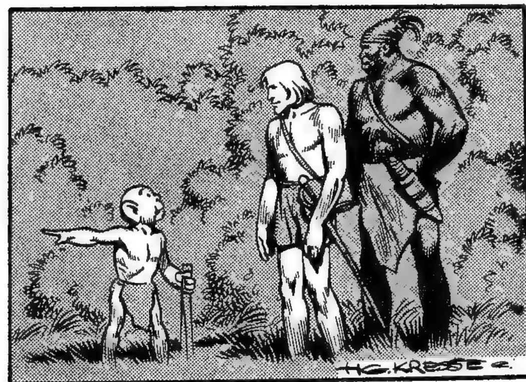




Het is een hachelijk ogenblik: de bewakers roepen het gehele kamp wakker terwijl zij met gevelde lansen op de twee vluchtelingen aanstormen. Eric zet zich in de houding, vastbesloten zijn pas herwonnen vrijheid zo duur mogelijk te verkopen. Maar een seconde later staat hij stomverwonderd toe te kijken hoe Dzogolo zijn knuppel wegwerpt en een grote sprong in de richting van de bewakers neemt. Nog vóór deze van hun speren gebruik kunnen maken, zijn zij in een ijzeren greep gevangen en met een doffe dreun slaat de geweldige neger de hoofden van de twee kerels tegen elkaar... Zonder een enkel geluid te geven valt een bewaker op de grond. De andere, hoewel eerst verdoofd, blijft staan en gilt uit alle macht om hulp, die in de verte reeds komt opdagen. Maar daar wachten Eric en Dzogolo niet op. Met grote sprongen rennen zij de tuin in en verbergen zich onder het struikgewas. Met kloppend hart horen zij hun achtervolgers schreeuwend en gillend naderen.



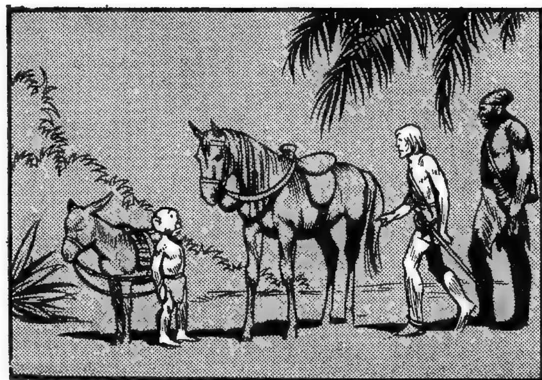


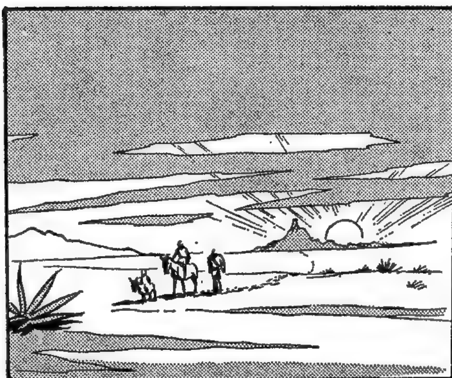


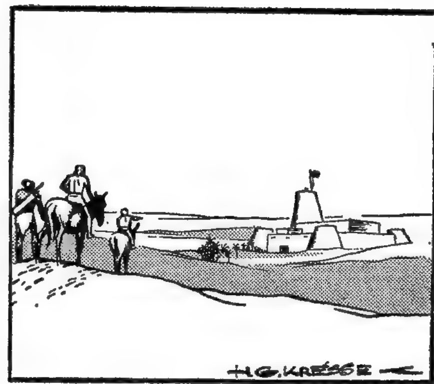
Muisstil wachten de beide mannen af. Het geluid van de stemmen dringt duidelijk tot hen door... en meer dan eens schiet een gedaante langs hun struik, maar na verloop van tijd verwijderen de geluiden zich. De bewakers zijn in een ander gedeelte van de tuin gaan zoeken.

Als de stilte weer neerdaalt over de plantage, sluipen Dzogolo en Eric, op alles voorbereid, uit hun schuilplaats. Hoewel alleen de gewone bosgeluiden te horen zijn, bestaat de mogelijkheid, dat een paar bewakers in de buurt in hinderlaag liggen. Langzaam en voorzichtig lopen zij in de richting van de muur, tot opeens een zacht gefluit hen als vastgevroren doet stilstaan... Het geluid komt uit de richting van de muur...

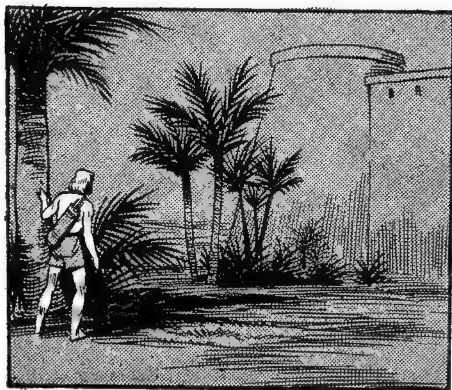
Doodstil luisteren de twee mannen en daar worden, bovenop de muur, een paar takken uit elkaar geschoven en Eric ziet: Pum-Pum, de dwerg. „Kom," fluistert het dappere kereltje. Met een sprong weet Dzogolo de rand van de muur te grijpen, waaraan de reusachtige kerel zich schijnbaar zonder de minste moeite optrekt. Dzogolo reikt Eric de hand en als een veertje wordt de Noorman op de muur getild. In minder dan geen tijd staan de vluchtelingen nu veilig aan de andere kant van de omheining en fluisterend verzoekt het dwergje hen, hem te volgen.

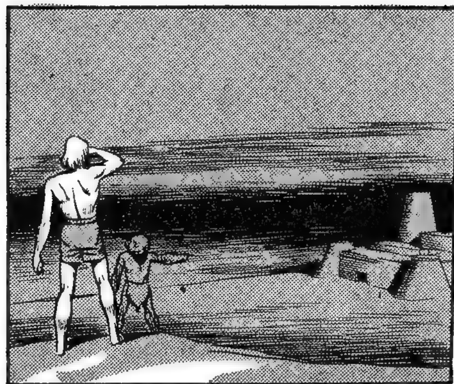


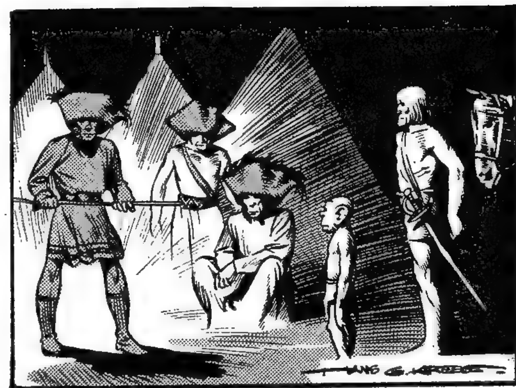




Eric en Dzogolo volgen de dwerg. De neger kijkt met merkbare verbazing naar het kleine kereltje, die op zijn beurt af en toe bedachtzaam gluurt in de richting van de reus. Daar het nog te gevaarlijk is om te spreken, besluit Eric later uitleg te vragen. Na een tocht door het struikgewas bereiken zij een kleine opening en daar spreekt Pum-Pum fluisterend: Paard voor Eric, ezel voor Pum-Pum. Geen paard voor hele grote baas. Niet weten hij komen." Als Eric nieuwsgierig vraagt waarheen zij wel gaan, antwoordt het mannetje trots: „Mij weten Winonah!" Met deze uitleg moet onze Noorman genoegen nemen en zij begeven zich op weg. Omdat Dzogolo hen niet bij kan houden, leggen zij de weg stapvoets af en als de zon opgaat bevinden zij zich te midden van de kale, woestijnachtige vlakte. Aan de horizon doemt eindelijk de omtrek van een groot bouwwerk op en dan zegt Pum-Pum: „Sultan van Akaiim. Hij wonen hier. Daar ook Winonah." Eric vraagt zich af, hoe hij Winonah van achter die dikke muren vandaan moet krijgen. Bevreesd, dat de wacht op de transen hun aanwezigheid zal ontdekken, trekt het troepje zich achter een terreinglooiing terug. Daar spreken zij af dat Eric tegen de avond op verkenning zal uitgaan.







Als de duisternis is ingevallen, sluipt onze held behoedzaam tot vlak bij de burcht en neemt het bouwwerk goed in ogenschouw. Al spoedig blijkt hem dat van een ongemerkt binnendringen geen sprake kan zijn en onverrichter zake keert Eric terug naar zijn kameraden, die intussen gelegenheid hebben gehad, eens nader kennis te maken.
Nauwelijks is hij in de kleine legerplaats terug, of de dwerg zegt met een opgewonden stemmetje „Licht! Heel ver, licht!" Eric kijkt in de aangewezen richting en ontwaart een klein flikkerend schijnsel ver in de vlakte... Daar een terugkeer naar de zeeroversstad gelijk staat met een vrijwillige terugkeer naar slavernij, en zij ook moeilijk zonder eten en drinken midden in de onherbergzame woestijn kunnen blijven, besluiten zij een onderzoek in te stellen. In een grote boog trekken zij om de burcht van de Sultan heen en na enkele uren zien zij dat het lichtje het schijnsel van een kampvuur is. Als zij binnen de lichtkring van het hoogoplaaiend vuur komen, treden enkele woestijnbewoners met dreigend geheven speren op hen toe.







Het blijkt dat zij in de legerplaats van het woestijnvolk zijn aangeland. De hoofdman, een magere kerel met een verbeten, woest uiterlijk, beveelt zijn mannen de wapens te laten rusten en met een niet onvriendelijk gebaar nodigt hij de reizigers uit bij het kampvuur te komen zitten. In korte trekken legt Eric uit, wat de betekenis van hun aanwezigheid in de woestijn is en de kerels luisteren aandachtig. Dzogolo trekt ieders aandacht, niet alleen om zijn geweldige grootte, maar ook om zijn donkere, bijna zwarte huid.

„U bent vreemd gezelschap," gromt de hoofdman en wijst veelbetekenend op Erics blonde haar. „Een veel te kleine man, een veel te grote man, die zwart is en een man met witte huid en geel haar! Ik weet niet of ik uw verhaal geloven kan, Geelhaar, jullie zijn zeer vreemde mensen." Een instemmend gemompel doet zich horen en opeens verandert de houding van de hoofdman: „Neemt hen gevangen! Het zijn spionnen van de Sultan van Akaim, die in verbinding staat met de duivels van de onderwereld!"

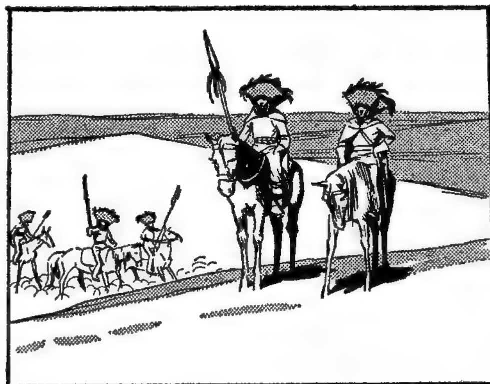






Op de woorden van de hoofdman zijn de drie vrienden in minder dan geen tijd omsingeld en worden zij onder bedreiging van speren in een hoek gedreven. Dzogolo gromt woest en laat zijn tanden op een gevaarlijke manier blikkeren. Hoewel de neger ongewapend is, maakt dit toch indruk en ongemerkt gaan de woestijnbewoners een eindje achteruit. Inmiddels tracht Eric de hoofdman luid schreeuwend te overtuigen van de waarheid van zijn verhaal en plotseling schiet hem iets te binnen. Hij wendt het opperhoofd zijn schouder toe en toont het brandmerk dat men hem op de plantage gegeven heeft. Langzaam wordt het stil en de krijgers laten hun wapens zakken, als de hoofdman eindelijk zegt: „Geelhaar spreekt de waarheid. Hij is vrij." Uit de houding van het woestijnvolk heeft Eric intussen wel opgemaakt dat het vijanden moeten zijn van de Sultan van Akaiim. Hier ziet hij een mogelijkheid hulp te krijgen. Nogmaals legt hij de woestijnbewoners uit, dat zijn vrouw gevangen zit in de burcht van de Sultan en nu blijkt, dat verscheidene vrouwen van de stam hetzelfde lot delen. Ook het woestijnvolk zint op wraak. Eric en de hoofdman besluiten gezamenlijk een poging te wagen om de vrouwen te bevrijden en Eric oppert een plan. Als onze held uitgesproken is, juicht het kamp en de hoofdman steekt plechtig zijn hand uit: „Wij zijn uw man, Geelhaar! Morgen zullen wij de Sultan van Akaiim, deze vrouwenrover, vernietigen!







De wacht op de grote uitkijktoren van de burcht van de Sultan bemerkt 's morgens vroeg, als nauwelijks de zon over de horizon gekomen is, een dunne rooksliert, die zich tussen de heuvels beweegt. Als hij goed kijkt, meent hij een aantal figuurtjes te zien, die met angstaanjagende regelmaat van achter een heuvelrug te voorschijn komen. Aandachtig kijkt hij naar de grote stoet ruiters en als hij ziet dat de stroom maar niet ophoudt, wordt hij vervuld van schrik. Er trekt daar een heel leger aan zijn ogen voorbij. Blijkbaar zijn het woestijnkrijgers, die zich tot een aanval op het bouwwerk gereed maken. In paniek begeeft hij zich naar de commandant van de wacht, om de aanwezigheid van een vijandig leger te melden. Vanaf een heuveltop slaan Eric en de hoofdman van het woestijnvolk de burcht gade. Het handjevol mannen dat de stam telt, trekt een lange lijn om een heuveltop heen, zodat het van ver net is of daar een heel leger voorbijtrekt. Dit is het eerste deel van Erics plannetje en nu maken zij aanstalten om het tweede deel te gaan uitvoeren.
Maar onder de woestijnkrijgers bevindt zich een tweetal mannen, die Eric sedert zijn komst in het kamp nog geen ogenblik uit het oog hebben verloren.







Tijdens de nacht slaan de woestijnmannen hun kamp op achter een heuvel, uit het gezicht van de wachtposten op de transen van de burcht. De wachtposten zijn verdriedubbeld en de gehele burcht is in staat van alarm. Algemeen verwacht men een massale aanval van een groot leger, niet wetend, dat er zich slechts een handjevol mannen in de woestijn bevindt. Bij het krieken van de dag begeven Eric, Pum-Pum, de hoofdman en een tiental strijders zich op weg naar de burcht, onder meevoering van witte vlaggen. Nu wordt het tweede deel van Erics plan uitgevoerd. „Geelhaar ziet wel, dat ons handje mannen niets uit kan richten tegen de dikke muren waarachter deze vrouwenrover zich verschuilt," bromt de hoofdman onder het rijden en Eric kan hem slechts gelijk geven. Het bouwwerk is vrijwel onneembaar. Onder een palmbosje stijgt het groepje af en zwaaiend met de witte vlag treden zij tot vóór de machtige poort. Niets gebeurt echter en besluiteloos wachten de mannen af . . .







Eindelijk, als zij reeds op het punt staan onverrichterzake terug te keren, wordt de kleine deur in de poort geopend en een schildwacht verschijnt. De hoofdman brengt nu het doel van zijn komst over en na het deurtje weer zorgvuldig gesloten te hebben, verwijdert de schildwacht zich, om instructies te halen bij zijn overste. Na verloop van enige tijd wordt het deurtje weer geopend en men verzoekt de afvaardiging binnen te treden. Onder zwaar geleide worden de mannen naar de troonzaal gebracht en daar staat Eric van aangezicht tot aangezicht met de man die hem Winonah ontstolen heeft. Eric neemt het woord. Dreigend zegt hij: „Het leger van het woestijnvolk staat gereed de muren van uw rampzalig vluchthol te pletter te lopen. Slechts een spoedige overgave kan u en de uwen redden. Levert ons de vrouwen uit, die u ons op uw strooptochten ontstolen hebt en u kunt vrijuit gaan. Zo niet, zult u sterven."

Een ogenblik is het stil in de geweldige zaal. De kleine oogjes van de Sultan spieden in de onbewogen gezichten van het woestijnvolk. Hun strakke maskers verraden niet in welke angstige spanning zij het antwoord op Erics brutale woorden afwachten. De dwerg kijkt zelfs heel dapper.

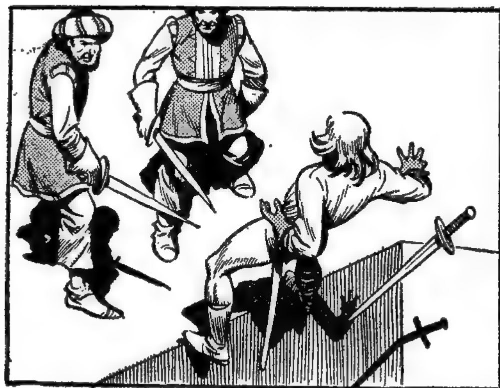
Dan dondert de stem van de roofzuchtige Sultan: „Grijpt hen, werpt hen in de kerkers voor de dieren. Ellendige woestijnrovers, die mij de wet willen voorschrijven!"



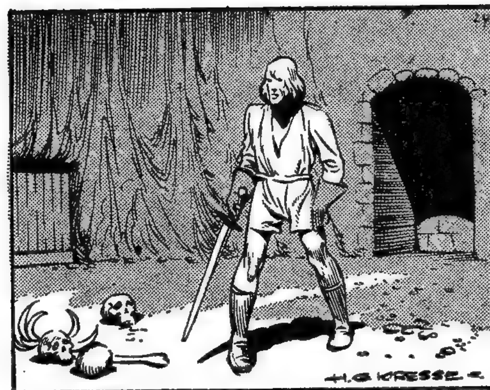




Het bevel van de Sultan is het begin van de strijd. Ogenblikkelijk scharen de mannen van het woestijnvolk zich aaneen en weren de eerste aanval van de ijlings toestromende soldaten van de Sultan af. Eric werpt zijn hoed en mantel, die hem slechts hinderen, weg en houdt zich zo goed mogelijk een drietal tegenstanders van het lijf. Zijn grote vaardigheid als zwaardvechter is zijn lijfsbehoud. Ongemerkt wordt hij van de anderen afgezonderd, die, zoals een snelle blik hem vertelt, in een gevecht op leven en dood gewikkeld zijn met hun veel talrijker tegenstanders. Ondanks hun overwicht blijken de soldaten van de Sultan toch een zekere eerbied voor de Noorman te hebben. Dit neemt evenwel niet weg, dat hij steeds verder achteruit gedrongen wordt. Eensklaps schreeuwt een van zijn tegenstanders een kort bevel. Eric kan de zin niet begrijpen, maar is op alles voorbereid. Hij kan evenwel niet zien hoe achter hem een luik in de vloer langzaam opengaat. En ook beseft hij niet, dat de tegenstanders hem langzaam maar zeker in de richting van dit valluik drijven...

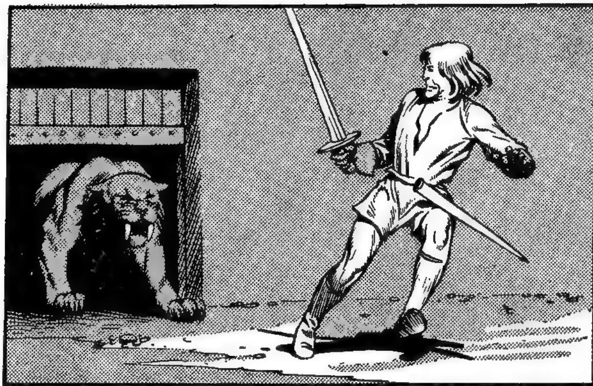






Eric levert een prachtig gevecht tegen zijn drie tegenstanders, maar tevergeefs. Hij merkt op dat een kerel met een grijns ophoudt te vechten en dit maakt hem wantrouwend. Maar te laat! Een der mannen doet een uitval en als Eric, om diens zwaard te ontwijken, achteruit springt, vindt zijn voet geen houvast. Het laatste dat hij ziet voordat hij achterover in het valluik rolt, zijn de grijnzende gezichten van de drie soldaten. Met een plof die hem de adem beneemt, komt hij een aantal meters lager op een harde kleigrond terecht. Een poosje is hij totaal versuft van de schok. Maar dan staat hij kreunend op en kijkt eens om zich heen. Hij is er lelijk ingelopen. Hij bevindt zich in een kleine vierkante ruimte, die aan één kant toegang geeft tot een ruime, onderaardse kerker. Eric besluit eens te onderzoeken, of er ook ontsnappingsmogelijkheden zijn, maar al spoedig blijkt, dat dit niet het geval is. Een scherpe muskuslucht dringt zijn neusgaten binnen en gelijktijdig ziet hij een aantal geraamten en doodshoofden, die overal in 't rond liggen. Gealarmeerd vraagt hij zich af, waar hij nu weer verzeild geraakt is.

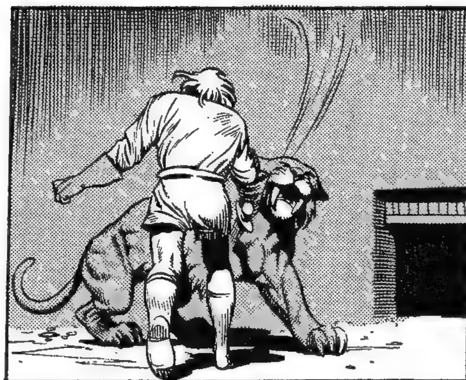






Een soort luik in de muur trekt zijn aandacht en hij onderwerpt dit aan een nauwkeurig onderzoek. Hier is de muskuslucht scherper dan ergens anders en Eric begrijpt, dat het onderaardse hol door een of ander beest bewoond moet worden. Plotseling hoort hij een geluid achter het luik, dat hem het bloed in de aderen doet stollen. Fluks pakt hij zijn zwaard en doet enkele schreden achteruit. Op bijna hetzelfde ogenblik rolt het luik piepend en knarsend open en een grote sabeltandtijger treedt te voorschijn. Verbijsterd springt Eric achteruit. Zo'n dier heeft hij nog nooit ontmoet. Daarbij vergeleken is de leeuw waarmee hij eens gevochten heeft, nog niets. Likkebaardend schuift het monster naderbij en Eric wijkt meer en meer naar de muur terug. Zal hem in deze sombere kerker, ver van zijn mooie Noorwegen, eenzelfde lot beschoren zijn als dat van de rampzaligen, wier overblijfselen hier in het rond liggen? Stevig omklemt hij zijn zwaard en wacht het nadersluipende gele ondier af.



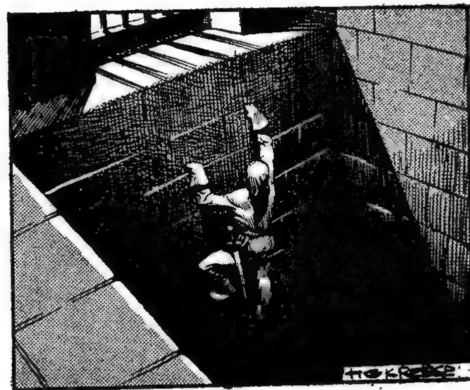




Met een plotseling gebrul springt het monster vooruit. Zijn grote kaken met de geweldig lange tanden raken Erics hemd. Maar onze vriend kan tijdig opzij springen en de kop van het ondier slaat met een dreun tegen de harde stenen muur. Gelijktijdig heft Eric zijn zwaard en stoot toe. Het wapen treft de sabeltandtijger in de flank en woedend brullend springt het dier achteruit. Z'n rechterpoot hangt slap neer en hinkend probeert het Eric aan te vallen. Maar nu is Eric in het voordeel: keer op keer slaat hij toe, om ogenblikkelijk daarna snel achteruit te springen. De tijger brult en raast en zijn gele ogen flikkeren woedend. Dan, als Eric ziet dat het dier moe begint te worden, slaat hij voor de laatste maal toe en met een gebrul zinkt het monster ter aarde. Met knikkende knieën staat Eric bij zijn verslagen vijand en veegt over zijn voorhoofd. Deze bedreiging is afgewend, maar hoe komt hij nu uit deze hermetisch afgesloten kerker?







Na zijn gevecht met de sabeltandtijger, waaruit Eric als overwinnaar te voorschijn is getreden, zint hij op een middel om uit zijn kerker te komen. Het luik staat nog steeds open en hij besluit eens een kijkje te gaan nemen in de ruimte daarachter. Op alles voorbereid treedt Eric in de nauwe doorgang en even later staat hij in een kleine vierkante ruimte, blijkbaar het hok van de tijger. Ook hier liggen menselijke beenderen. Omhoogkijkend ziet Eric dat boven een der muren van dit onderaardse vertrek een getraliede deur is, waar licht doorheen schijnt. Hier is misschien een mogelijkheid tot ontsnapping. Hij gordt zijn zwaard om en begint de moeilijke klim naar boven, gebruikmakend van de kleine uitsteeksels in de grove stenen. Moeizaam werkt hij zich omhoog en steekt zijn hoofd boven de rand uit. Ogenblikkelijk trekt hij dit echter weer terug, want aan de andere zijde van de getraliede deur staat een krijger op wacht.







Onhoorbaar werkt Eric zich naar een zijkant en klimt op de smalle rand van de muur, boven de afgrond. Voorzichtig gluurt hij om een hoekje en pijnigt zijn hersens om een middel te vinden de wacht aan de andere kant van de getraliede deur onschadelijk te maken. De man is zich blijkbaar van niets bewust en dit stemt Eric tot nadenken. Hoogstwaarschijnlijk verkeert men in de veronderstelling, dat de sabeltandtijger hem heeft uitgeschakeld.
Opeens valt Erics blik op de sleutel, die de man aan zijn gordel draagt. En nu komt er een gedachte in hem op. Hij sluipt tot achter de kerel en bijna op hetzelfde ogenblik dat deze meent een gerucht te horen, wordt een grote hand op zijn mond gelegd en wordt zijn hoofd met kracht tegen de ijzeren tralies gebeukt. Een moment is de soldaat versuft door de slag en in die tijd neemt Eric de sleutel weg en opent de deur. Hij trekt de zich zachtjes verwerende man naar binnen en met een geweldige slag zendt hij hem de diepte in. Een doffe klap, daarna is alles stil. Snel sluit Eric de traliedeur en sluipt de gang in.

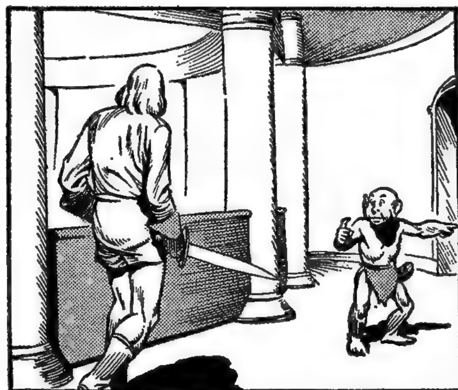




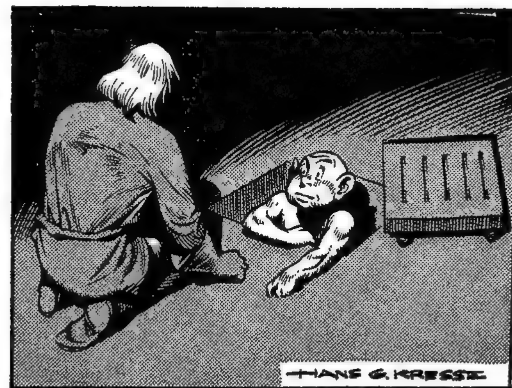


Op zijn hoede, sluipt Eric door de gangen. Hij vraagt zich af, wat het lot is van zijn kameraden en hun hoofdman. Over Pum-Pum maakt hij zich het meest ongerust: het kleine kereltje is hulpeloos in een gevecht met gewapende mannen... Zijn eigen toestand is ook echter verre van rooskleurig. De Noorman bevindt zich te midden van vijanden in een hem totaal onbekend gebouw, slechts gewapend met een zwaard. Het lijkt hem het beste, te trachten Winonah te bevrijden, de poort te bereiken en zich dan met geweld een doortocht te banen naar buiten. Hoewel hij het zich niet wil bekennen, heeft hij echter niet veel kans er het leven af te brengen.

Allereerst is het nu zaak, de haremvertrekken op te sporen. De gang waarin Eric zich bevindt, leidt naar een soort overloop rond een grote, ronde zaal... enkele brede trappen voeren naar beneden. En daar staat reeds een hinderpaal in de vorm van een forse schildwacht, die hij onmogelijk onhoorbaar naderen kan. Daarvoor staat de man te veel in het midden van de zaal. Peinzend neemt Eric de toestand in zich op. Er blijft hem niets anders over dan dezelfde weg weer terug te gaan. En dan treft een zwak geluid zijn oor... Het lijkt hem, alsof iemand hem geruisloos tracht te naderen...

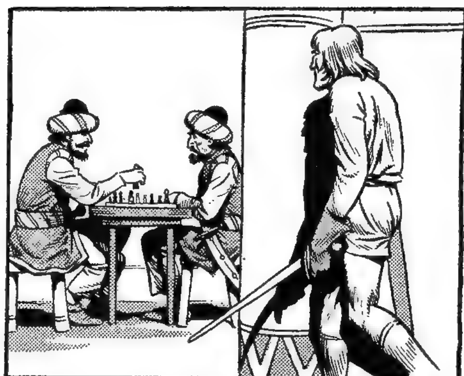


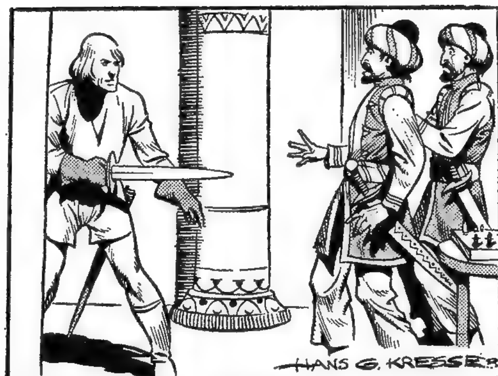




Snel als de weerlicht draait Eric zich met getrokken zwaard om. Maar in plaats van tegenover een krijger van de Sultan staat hij tegenover Pum-Pum, de dwerg. Eric is sprakeloos, maar reeds spoort het kereltje hem aan tot handelen. Het mannetje wenkt hem te volgen en voorgegaan door de dwerg werkt Eric zich door een nauwe opening tussen twee pilaren heen. Hij bevindt zich nu in een nauwe, donkere gang. „Niemand mij zoeken hier," giechelt de dwerg. „Ik klein als muis, trippel weg, als vechten begint. Niemand mij zien." Van de dwerg hoort Eric nu, dat de hoofdman en zes van zijn krijgers opgesloten zijn in een cel. Vier man zijn gedood in het gevecht. Wat hemzelf betreft, hoort Eric met belangstelling, dat de soldaten menen dat hij dood is, opgegeten door de sabeltandtijger. „Kijk nu," fluistert Pum-Pum. Hij neemt het rooster van een kleine put en laat zich zakken. „Ik onderzoeken, ik zien, deze put komen aan muur. Klein gat, voor kleine man. Ik waarschuwen woestijnmannen, zij komen; Eric opent deur, wij winnen. Goed?" Hoewel het brabbeltaaltje moeilijk te volgen is, begrijpt Eric wat het dappere kereltje wil. En na een hoofdknik en een haastige groet verdwijnt de moedige kleine man in de diepte.





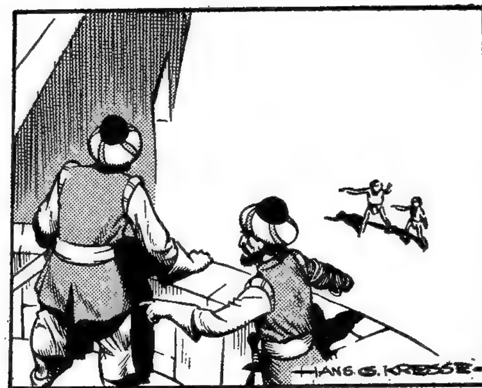


Na een lange tocht door het smalle, onwelriekende rioolgangetje, ziet Pum-Pum eindelijk daglicht en met een verheugde zucht ademt hij de frisse buitenlucht in. Ondanks zijn dappere houding is het mannetje verre van gerust. Met grote schrikogen tuurt hij in het rond en dan, als hij meent dat de kust veilig is, zet hij het op een lopen en duikt met bekwame spoed onder een grote struik.

Intussen heeft Eric zijn tocht voortgezet en is er inderdaad in geslaagd de weg te vinden naar de hoofdpoort. Op zijn hoede sluipt hij verder. Juist in dat gedeelte van de burcht bestaat de mogelijkheid dat hij een soldaat ontmoet, en het slagen van de overval hangt voor het grootste deel van Eric af. Als men hem te vroeg ontdekt, is alle hoop verloren. De soldaten van de wacht zijn in een vreemdsoortig spel verdiept, maar Eric heeft nu geen tijd daar op te letten. Eensklaps springt hij van achter een pilaar te voorschijn en snauwt de ontstelde mannen toe: „Geef u over. Geef mij de sleutel van de poort!"

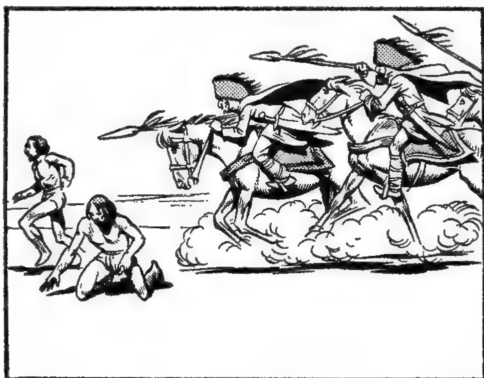




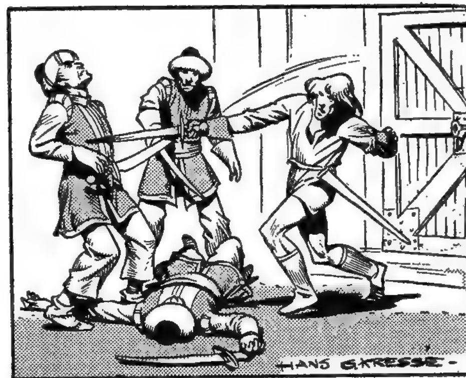


De twee mannen kijken Eric vol bijgelovige vrees aan en gehoorzamen als lammeren. Op zijn aanwijzingen kleden zij zich met bekwame spoed uit en een van hen geeft met een bevend gebaar de sleutelbos over. Eric is eerst een beetje verwonderd, maar nu meent hij de angst van de soldaten te begrijpen. Zij zijn immers in de veronderstelling, dat hij gedood is door de sabeltandtijger en schijnen hem als een soort geestverschijning te beschouwen. Onze held weet eigenlijk niet goed wat hij met zijn twee gevangenen aan moet. Ten einde raad besluit hij hen maar de woestijn in te sturen. Dat doet hij en om de twee bange hazen in de overtuiging te laten dat zij werkelijk een geest voor zich hebben, kan onze held niet nalaten de kerels, als zij op het punt staan naar buiten te stappen, een somber „Boe!" toe te roepen. De uitwerking hiervan is verrassend: gillend rennen de mannen de woestijn in en Eric sluit grinnikend de deur. Dit gedeelte van het plan is merkwaardig goed verlopen, dank zij de bijgelovige soldaten. Nu is het wachten op de versterkingen van buiten af.

Eric weet niet, dat de schildwachten buiten de poort hun wapenbroeders op de transen met allerlei gebaren trachten uit te leggen, wat daar binnen aan de hand is. Hoewel de wachtposten niet alles begrijpen, besluiten zij toch een onderzoek in te stellen.







Inmiddels heeft Pum-Pum de achtergebleven krijgers van het woestijnvolk gewaarschuwd en deze zijn er onmiddellijk opuit getrokken. De twee schildwachten die Eric naar buiten gestuurd had, zien in de verte een drom ruiters aankomen en zij hernieuwen hun pogingen om de wacht op de transen te verwittigen. Eerst op het laatste nippertje springen zij opzij, als de woestijnruiters hen met wapperende mantels voorbijstuiven. Maar nu zijn de ruiters ook opgemerkt door de wacht op de toren en er wordt alarm geblazen. De krijgers van de Sultan snellen naar buiten en ook de wachters van de toren komen met grote sprongen de trappen afrennen. Wat Eric vreesde, gebeurt. De torenwachters, de eersten die bij de poort komen, snellen van drie kanten op hem toe. Alles hangt van het optreden van Eric af... Met de moed der wanhoop verdedigt Eric de poort, terwijl buiten het woestijnvolk nadert. Nog nooit heeft hij zo woest en onverschrokken gevochten en de soldaten wijken verschrikt achteruit bij zijn wilde aanvallen... Dit is geen mens, dit is een duivel! Maar hoe dapper Eric ook de poort verdedigt, als de hulp niet gauw komt opdagen zal hij het toch moeten afleggen tegen de krijgers van de Sultan...







Op het beslissende ogenblik wordt de deur in de grote poort opengestoten en stormen de mannen van het woestijnvolk als een lawine de burcht binnen. Het is op het nippertje, want hoewel Eric verscheidene krijgers van de Sultan in het stof heeft laten bijten, raakten zijn krachten uitgeput... De laatste tegenstanders worden vlug onschadelijk gemaakt en onder aanvoering van Eric stormen de mannen naar de vertrekken van de Sultan. Voorop loopt parmantig als een pauw, Pum-Pum, de dwerg. „Eén afdeling naar de cellen waar de hoofdman en zijn krijgers zijn opgesloten!" schreeuwt Eric. „De dwerg weet de weg." Onder aanvoering van het trotse kereltje scheiden zich enkele stoere kerels af om hun gevangen kameraden te bevrijden en dan stoot Eric de deur naar de vertrekken van de Sultan open... Terwijl de krijgers van het woestijnvolk korte metten maken met de aanwezige soldaten, is Eric in enkele geweldige sprongen bij de vrouwenrover.







De tegenstand is gering. In minder dan geen tijd zijn alle aanwezige soldaten overmeesterd en ontwapend. Maar Eric begrijpt wel, dat het kleine aantal mannen waarover hij beschikt, niet opgewassen is tegen het leger van de Sultan en daarom geeft hij bevel alle trappen en gangen, die naar de vertrekken van de Sultan en de vrouwenvertrekken leiden, af te zetten en tot de laatste man te verdedigen. Terneergeslagen staan de overwonnen soldaten bijeen... Nu komen ook de hoofdman en de overige bevrijde gevangenen zich bij Eric voegen en de eerste drukt onze held dankbaar de hand. Zij bevelen de Sultan hen naar de vrouwenvertrekken te begeleiden. Mopperend en vloekend stapt de oude kerel, omgeven door een haag van woestijnmannen, door de gangen en als Eric bedenkt dat hij zijn vrouw, Winonah, weer terug zal zien, maakt een grote vreugde zich van hem meester. Bezorgd vraagt hij zich echter af hoe en in welke omstandigheden hij haar zal weerzien...







Met een nijdige vloek opent de Sultan een brede deur en als Eric naar binnen stapt, ziet hij Winonah, bleek, maar met een verheugde glimlach opstaan... Eén ogenblik kijken zij elkaar zwijgend in de ogen, alles om hen heen hebben zij vergeten. Dan, met een onderdrukte snik, snelt Winonah op haar Noorman af en werpt zich in zijn armen... Ook de overige vrouwen zijn gelukkig, soms na jaren, eindelijk hun mannen weer terug te zien en de begroetingen en omhelzingen zijn niet van de lucht.

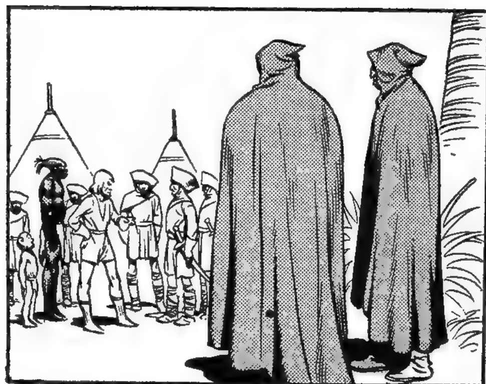
Alleen de Sultan en de hoofdman van het woestijnvolk staan stil en somber op een afstand. De Sultan, omdat hij al zijn vrouwen missen moet en de hoofdman, omdat er niemand blij is met zijn aanwezigheid. Verbitterd werpt hij een verstolen blik op Winonah... Zo'n vrouw zou hem wel lijken...



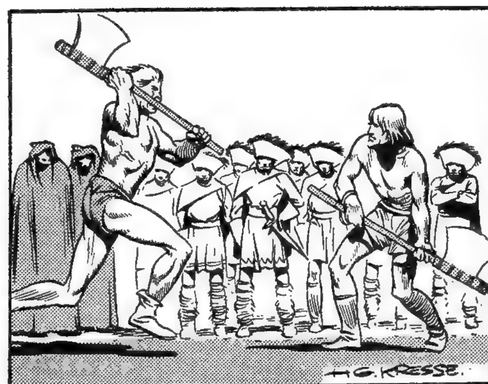




Alle vrouwen van het woestijnvolk die in de loop der jaren door de roofzuchtige Sultan waren buitgemaakt, zijn dus weer in de stam teruggekeerd en onder het zingen van een strijdlied trekt de stoet krijgers en vrouwen zich weer terug in de diepte der woestijn. De Sultan wordt als gevangene meegevoerd en hem staat een onplezierige toekomst te wachten ... Behalve de Sultan is verder iedereen vrolijk en opgewekt en Eric moet de dank in ontvangst nemen van de gehele stam. Ook de dappere dwerg wordt niet vergeten. Slechts de hoofdman van de troep staart met een somber gezicht voor zich uit en schijnt ergens over te broeden ... Op de plaats van hun oude kamp beveelt hij af te stijgen en als de gehele stam toebereidselen maakt om het kamp weer op te slaan, klinkt plots zijn stem: „Luister, gij allen! Het woestijnvolk heeft zijn vrouwen teruggenomen, na harde strijd. Het woestijnvolk heeft ook de mooie vrouw van Geelhaar bevrijd, is dat waar?" Een zacht aarzelend gemompel gaat op, doch men wil het niet ontkennen. „Goed," gaat de hoofdman verder. „De mooie vrouw is het eigendom van de stam. Maar Geelhaar kan haar terugwinnen in een tweekamp. Hij zal dan strijden met Louah, die hij hier voor zich ziet staan ..." Een reus van een kerel treedt naar voren en Eric kijkt in het botte gezicht van een domme, koudbloedige doder ...







Onze held begrijpt best wat de hoofdman op het oog heeft: Hij wil zich meester maken van Winonah en heeft daarom deze reusachtige kerel uitgekozen, in de overtuiging dat hij, Eric, het daar toch niet van zal kunnen winnen... Toch neemt Eric de handschoen op en nu volgen de besprekingen over de wijze waarop gestreden zal worden.

Inmiddels zijn de twee geheimzinnige kerels, die vanaf het eerste moment Eric steeds in het oog hielden, naderbij gekomen en slaan ook nu met meer dan gewone belangstelling de onderhandelingen gade...

Er wordt besloten dat het gevecht geleverd zal worden met bijlen. De tegenstander ontkleedt zich, tot op een kort broekje na, en nu pas ziet Eric met wat voor een reus van een kerel hij te maken heeft... De bijlen, die voor Eric nauwelijks te tillen zijn, worden aan de beide kemphanen uitgedeeld en zij posteren zich nu ieder in een helft van een grote cirkel. Dan op een sein van de hoofdman, heft Erics tegenstander, blijkbaar zonder de minste moeite, de zware bijl hoog boven het hoofd en stormt met een woeste kreet op Eric af...

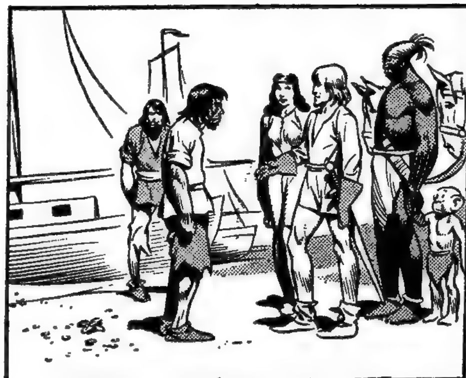






Zo goed mogelijk zet Eric zich schrap en met zijn veel te zware bijl wacht hij de aanval af . . . Hij heeft al opgemerkt dat de man, ondanks zijn gespierd bovenlichaam, over niet erg ontwikkelde beenspieren beschikt en hierin ziet hij zijn enige kans. Zo hij het gevecht ten gunste van zichzelf wil laten beslissen, dan zal hij een list dienen te gebruiken. Ook beseft Eric maar al te goed, dat uit dit gevecht maar één van hen levend te voorschijn kan komen . . .
Op het ogenblik dat de kerel toeslaat, laat Eric zich zijdelings vallen, en steekt zijn been voor dat van de ander. Erics tegenstander struikelt over de uitgestoken voet en valt, terwijl zijn bijl met een doffe slag in het mulle zand dringt. Snel springt Eric op en doet enkele stappen achteruit, dan, met alle kracht die in zijn pezige lichaam is en iedere spier benuttend, werpt hij zijn bijl tegen de scheenbenen van zijn tegenstander, die net overeind is gekrabbeld. Met een kreet van pijn zakt de man ineen en zonder zijn vijand een ogenblik rust te gunnen, springt Eric hem op het lijf. Snel en meedogenloos maakt Eric een einde aan het gevecht en dan staat hij op, en loopt de hoofdman tegemoet.
De twee geheimzinnige kerels zijn getuige geweest van de strijd en als zij gezien hebben hoe Eric zijn tegenstander onschadelijk maakte, spreekt een van hen zachtjes: „Dzilah zal tevreden zijn!" Dzogolo hoort deze raadselachtige woorden, maar de betekenis daarvan zou hij eerst veel later begrijpen.







Hoewel Eric als overwinnaar uit de strijd tevoorschijn is gekomen, geheel tegen de verwachtingen en plannen van de hoofdman in, laat deze door geen enkel gebaar blijken hoe woedend hij is. Daar hij ten overstaan van de gehele stam Winonah uitgeloofd had aan de overwinnaar van het tweegevecht, kan hij nu niet meer terugkrabbelen en met lede ogen moet de hoofdman Winonah aan Eric teruggeven.

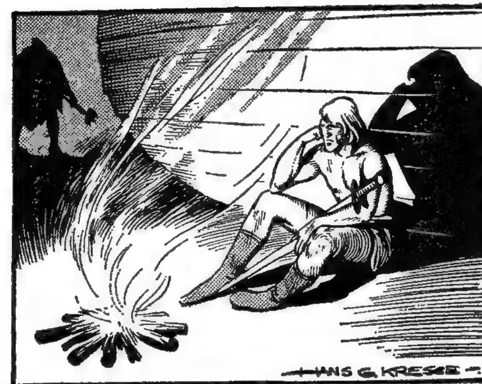
Onder geleide van een gids begeven Eric, Winonah, Pum-Pum en Dzogolo zich nu naar de kust, waar, naar men zegt, een vissersdorp moet zijn. Hier willen zij trachten hun paarden en persoonlijke kostbaarheden te ruilen voor een scheepje dat hen naar Noorwegen kan brengen.

Na enkele dagreizen bereiken zij inderdaad het bewuste dorpje, waar hun gids afscheid neemt om naar zijn volk terug te keren. De vissers, norse kerels, zijn na veel loven en bieden bereid een oude vissersboot en een hoeveelheid mondvoorraad af te staan in ruil voor drie paarden. Nu schijnt het toch, dat Eric en Winonah eindelijk huiswaarts kunnen gaan en 's avonds in de hut van een der vissersfamilies, zucht Eric lachend: „Ziezo, hier eindigen onze avonturen . . . en nu: naar huis, naar Noorwegen!"



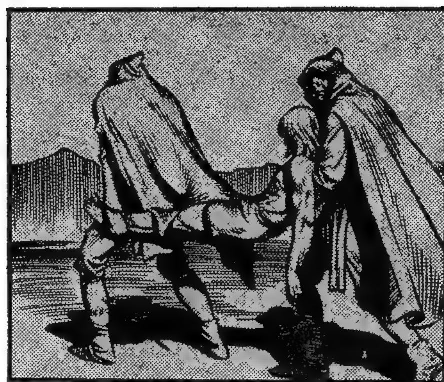
HET WATER DES LEVENS





Nadat Eric er met veel moeilijkheden in geslaagd was, Winonah uit de klauwen van de Sultan van Akaiim te verlossen, hebben zij in een vissersdorp hun paarden geruild voor een kleine schuit en mondvoorraad. Nu worden er toebereidselen getroffen om naar het Noorden te varen, waar koning Wogram van Noorwegen op zijn zoon en opvolger wacht... Eric en de dwerg, trouwe makker in zovele benarde avonturen, houden toezicht bij het laden van hun schip. Het besef misschien over een paar maanden weer in zijn geboorteland terug te zijn, stemt Eric verheugd; tóch valt er een schaduw over zijn toekomst: De twee geheimzinnige mannen die hem tijdens zijn verblijf bij het woestijnvolk in het oog hielden, staan vanaf een heuveltop de toebereidselen tot het vertrek gade te slaan. „Vanavond," gromt een van hen. En zijn sombere makker antwoordt: „Dzilah zal ons rijkelijk belonen." Daarna verwijderen zij zich achter een terreinplooi... Die avond, als Eric de wacht betrokken heeft bij zijn kleine bootje, sluipen twee donkere gedaanten door de nacht. Zij zijn gewapend met lange stenen bijlen... Behoedzaam sluipen zij tot bij de plek waar Eric zit en dan springt een van hen geluidloos naar voren...







Voordat Eric gelegenheid krijgt zich te verdedigen, wordt hij verdoofd door een harde klap op zijn hoofd... Zonder een kik te geven zinkt onze held ter aarde. „Kom," fluistert de bedrijver van de aanslag, en te zamen met zijn makker tilt hij het slappe lichaam van de Noorman op. Alles is zo snel in zijn werk gegaan, dat niemand in het slapende kamp iets hoorde. IJlings wordt Eric door de twee ongure kerels uit de lichtkring gedragen.
Met de bewusteloze Eric tussen zich in begeven zij zich naar een klein palmbosje waar drie paarden gekoppeld staan. Inmiddels is Eric weer bijgekomen, maar een grote hand maakt hem het spreken onmogelijk. Met stevige koorden wordt de prins gebonden en dan tilt men hem op een paard. Een der mannen geeft een gefluisterd bevel en het kleine troepje zet zich in beweging in de richting van de door de maan beschenen woestijnvlakte, die zich tot aan de horizon uitstrekt...



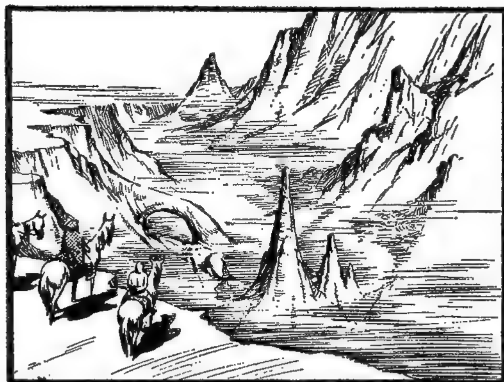


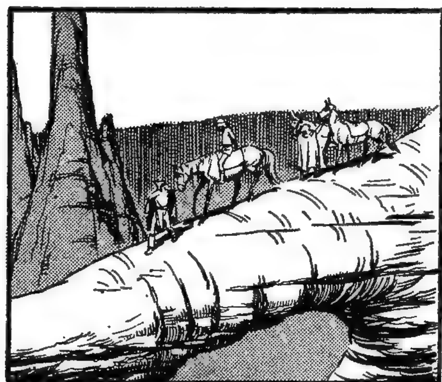


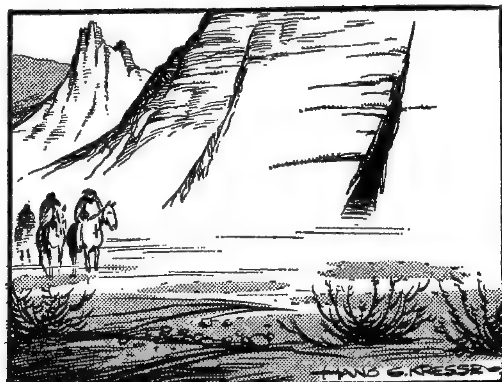
Geen woord wordt er gewisseld. Als schimmen rijden de mannen door de nacht, hun paarden tot steeds grotere spoed aanzettend. Buiten de gezichtskring van het dorp wordt halt gehouden en Eric wordt geblinddoekt. Hij is volkomen overgeleverd aan zijn twee ontvoerders . . . en terwijl ze af en toe gespannen achterom kijken, wordt de tocht in de grootste stilzwijgendheid voortgezet.

Inmiddels heeft Pum-Pum ontdekt, dat zijn grote vriend verdwenen is en hard lopend begeeft hij zich naar Winonah, om haar deze ontdekking mee te delen. Als de priesteres, met Dzogolo op onderzoek gaat, bemerkt zij een aantal voetstappen in de zandgrond en een grote angst maakt zich van haar meester . . .

Onder de bewaking van zijn twee raadselachtige ontvoerders, wordt Eric steeds verder de onmetelijke woestijn ingeleid. Dagen zijn zij nu reeds onderweg en eindelijk doemt aan de horizon een bergmassief op . . . Daarheen richten de mannen hun paarden . . .



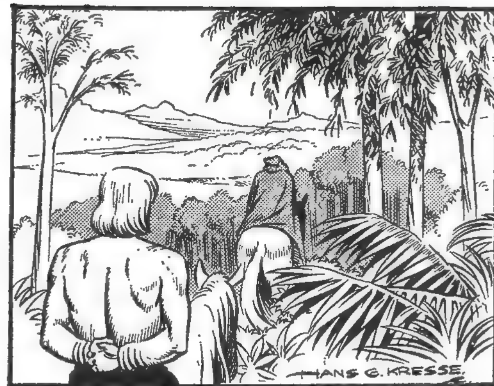




Erics ontvoerders zetten hun paarden tot grotere spoed aan en opeens staan zij aan de rand van een onpeilbare afgrond... Uit de nevelige diepten doemen de steile, kale rotswanden van een kolossaal tafelland op... De mannen schijnen de weg te kennen. Zonder een ogenblik te aarzelen leiden zij hun paarden naar een soort natuurlijke brug, een door wind en water vervormde rots en beginnen de afdeling in de vallei. Hoewel Eric geblinddoekt is, voelt hij aan de bewegingen van zijn rijdier dat zij zich op een hellend vlak bevinden. Moeizaam vorderen zij. De paarden zijn zenuwachtig, als zij de diepe kloof naast zich ontwaren, maar de geheimzinnige mannen leiden de dieren met vaste hand. Na een inspannende tocht bereiken zij de bodem van de afgrond. Dwars door de nevelslierten, die voor een goed deel het zicht belemmeren, begeven zij zich naar een smalle kloof in de hoog oprijzende wand... Slechts een ingewijde zou in staat zijn, deze smalle spleet te vinden. Dan leidt de aanvoerder het troepje de donkere diepten van de kloof binnen.



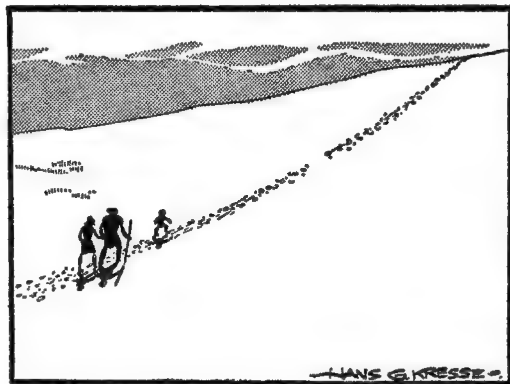




Hier, merkt Eric, gaat het weer bergopwaarts. Een nauw, kronkelend pad, waar op sommige punten de paarden bijna niet kunnen lopen, wijst vanzelf de weg. Na enkele uren door de duisternis voortgereden te hebben, komen de mannen aan de uitgang van de smalle rotsspleet, en hier wordt Eric zijn blinddoek afgenomen. Argwanend kijkt onze Noorman om zich heen: Een kale, rotsachtige vlakte strekt zich voor hem uit; blijkbaar de opgedroogde bedding van een brede rivier. In de verte doemt als een blauwe lijn, een uitgestrekt woud op en hierheen wenden de mannen hun paarden. Uit het feit, dat men hem zijn blinddoek heeft afgedaan, begrijpt Eric, dat zij zich in een landstreek moeten bevinden waaruit een onbekende nooit kan ontsnappen. Vluchten zou dus tot niets leiden. Zuchtend legt hij zich bij zijn vreemde toestand neer en tegen de avond bereiken Eric en zijn ontvoerders de eerste uitlopers van het oerbos: Een rollend landschap van wouden, aan alle kanten omgeven door hoge bergruggen. Eric weet niet dat hij zich in het geheimzinnige rijk van Dzilah bevindt, waaruit nog nooit een vreemdeling levend is teruggekeerd...





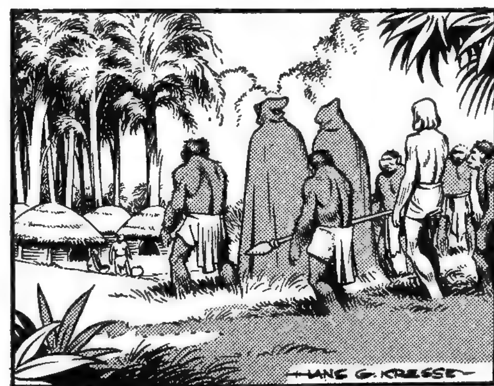


Zwijgend vervolgen de mannen hun weg. Het oerwoud wordt steeds dichter en ten laatste moet men de paarden achterlaten. Te voet gaat het nu verder door het dichte kreupelhout... 's Avonds, als het kamp voor de nacht is opgeslagen, tracht Eric te weten te komen waar hij zich bevindt en wat de bedoeling is van deze geheimzinnige ontvoering. Maar zijn twee bewakers geven geen antwoord... Een onbehaaglijk gevoel maakt zich van hem meester. Het land waarin zij zich bevinden, heeft een eigenaardig karakter. Vreemde bomen groeien dicht opeen en uit de oerwoudnacht dringen onbekende geluiden tot hen door... De volgende morgen wordt de tocht voortgezet. Eric merkt op dat de mannen voorzichtiger voorwaarts gaan en hij leidt daaruit af, dat zij onraad vrezen. Het spreken wordt hem verboden en met een zeer onprettig gevoel loopt Eric achter zijn geleiders. Geen van drieën bemerkt dat de takken van een hoge boom langzaam opzij worden geduwd en een monsterachtig mannetje hen met flikkerende ogen bespiedt...

En in de onmetelijke woestijn volgen drie vermoeide reizigers het door Eric en zijn ontvoerders gemaakte spoor. Het zijn Winonah, Dzogolo en Pum-Pum die, omdat zij geen paarden meer bezitten, te voet hun vriend achterna gaan.



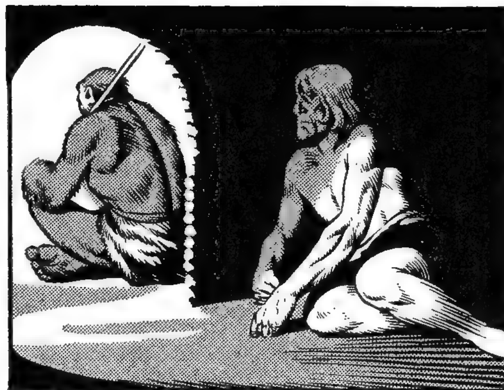


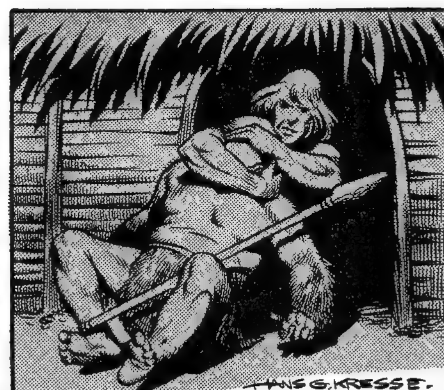


Eric, die door zijn gebonden handen vrijwel weerloos is, slaat onrustig de gedragingen van zijn bewakers gade. Deze vorderen slechts met de grootst mogelijke voorzichtigheid en staan ieder ogenblik stil om te luisteren. Een vreemd, klagelijk geluid klinkt plots op uit de diepte van het woud en geschrokken staan de mannen stil ... „De harige mannen," fluistert één der grote kerels schor en de toon waarop hij dat zegt, bezorgt Eric kippevel. Weer horen zij het klagend gehuil en nu komt hetzelfde gehuil van verschillende kanten. Juist als het kleine troepje op een open plek is, verscheurt een door merg en been gaande kreet de stilte en tot zijn schrik ziet Eric vreemde wezens overal om hem heen uit de bomen vallen ... De twee bewakers trachten zich te verdedigen en een van hen schreeuwt angstig: „Dzilah! Hulp!" Van een gevecht is geen sprake. De overmacht is zo groot, dat de drie mannen in minder dan geen tijd overmeesterd zijn.

Bij het zien van Erics goudblonde haren geraken de mannen in grote opwinding. Een van hen springt naar voren en snijdt met een haal Erics koorden door. De wezens beginnen opgewonden te babbelen in een taaltje dat Eric maar nauwelijks kan volgen. Het lijkt erop dat zij hem met een zekere eerbied behandelen. Onze held begrijpt er niets van, maar kwaad kan het niet. Nu worden de gevangenen onder bedreiging van stenen speren voortgedreven en in een opening in het woud ziet Eric een primitief dorp van ruwe takkenhutten.







Erics voormalige bewakers, de geheimzinnige mannen, worden niet erg zachtzinnig in een stevige hut gedreven. Hijzelf wordt onder eerbetoon voor een grote behaarde kerel gebracht en een van zijn bewakers doet een opgewonden verhaal . . . Hij heeft het over „een zoon van de zon," voor zover Eric het kan begrijpen. Nu begint de grote behaarde man, die het opperhoofd schijnt te zijn, langzaam en bedachtzaam te spreken: „Wees welkom, machtige zon. Breng ons geluk! Het is goed dat gij gekomen zijt. Gij kwaamt beslist voor ons, ongelukkigen, om ons moed in te spreken en onze vijanden — zij zijn vele — te vernietigen. Wij zullen een hut voor u bouwen." De man heeft op een zangerige toon gesproken en onder het zingen van een eentonig lied wordt Eric vriendelijk, maar zeer beslist, een hut binnengebracht. Men voorziet hem van eten en drinken. Tot zover heeft men hem geen kwaad gedaan. Als onze held echter ziet dat er een grote schildwacht voor zijn deur wordt geplaatst, voelt hij zich iets minder op zijn gemak. Het is duidelijk dat men hem beschouwt als een bovennatuurlijk wezen. Maar ondanks dat, is zijn toekomst onzeker en Eric weet nog niet wat de harige mannen met hem van plan zijn. Misschien willen zij hem wel offeren . . . Hij besluit dit alles niet af te wachten en nog diezelfde nacht sluipt hij omzichtig tot achter zijn bewaker en grijpt de man bij de keel . . . Net op het laatste ogenblik weet Eric een waarschuwende schreeuw te voorkomen en nu begint een gevecht op leven en dood . . .







In de grootste stilte wordt het gevecht geleverd. Maar Eric is in het voordeel doordat hij zijn tegenstander verraste. Het enige gevaar dat hem dreigt, is dat men de vechtenden zal ontdekken. In Erics ijzeren greep, verslapt de harige man langzaam en Eric trekt het lichaam in de schaduw van de hut. Vlug neemt hij wat voedsel mee en wapent zich met de speer van zijn tegenstander. Dan glipt hij stil als een schim langs de hut in de beschermende duisternis van het oerwoud...

Hoewel Eric nu vrij is, blijft zijn toestand vérre van aanlokkelijk. Hij bevindt zich temidden van allerlei gevaren in een wildvreemd gebied. Zo snel mogelijk verwijdert hij zich van het slapende dorp der harige mannen. Bij zonsopgang is hij reeds enkele mijlen van zijn belagers verwijderd. Maar nu ... waarheen!? Doelloos trekt hij door het oerwoud. Vreemde geluiden vergezellen hem op zijn tocht en met de dageraad ontwaakt tevens het dierlijk leven van dit voorwereldlijk landschap. Een geritsel in de struiken vóór hem doet hem opkijken en daar schuifelt een monsterhagedis sissend van onder de varens te voorschijn. Stevig omklemt Eric zijn primitieve speer en wacht grimmig de aanval van deze vreemde vijand af...







Met een nijdig gesis springt het reptiel sneller dan men zou verwachten op onze held af. Deze weet nog juist de giftige tong te ontwijken en stoot gelijktijdig toe . . . Het is een gelukkige stoot: het wapen treft het monster in de nek. Met een gerochel zakt het op de grond en Eric zet zijn tocht zonder bestemming voort. Tegen de middag nuttigt hij zijn voedsel. De zon schijnt onbarmhartig op zijn blonde haren en de Noorman zoekt bescherming in de schaduw van de struiken. Maar het wemelt hier van ongedierte en een grote spin doet hem weer even snel van onder de bladeren vandaan vluchten.

Doelloos zwerft Eric verder. De dagen rijgen zich aaneen en zijn krachten raken uitgeput door gebrek aan voedsel en bovenal aan drinken. Dreigend en dodelijk rijst het woud rond hem op . . . Eindelijk begeven hem zijn krachten. In een klein bamboebosje zinkt hij uitgeput op de weke, stinkende grond. Hij probeert nog in de schaduw te kruipen, maar dit lukt hem niet meer. Met een zwakke zucht verliest hij het bewustzijn, een gemakkelijke prooi voor jagende roofdieren, waarvan het in deze wouden wemelt . . .

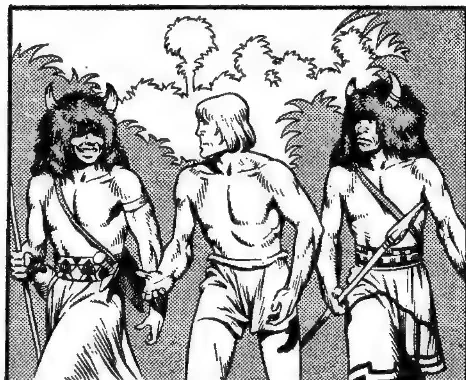






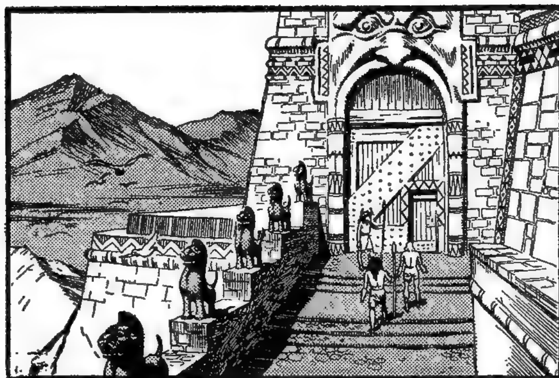
Terwijl Eric in de jungle van het geheimzinnige rijk van Dzilah ten dode lijkt opgeschreven, is het Winonah en haar twee vrienden gelukt, door de sporen te volgen, in de vallei te komen die de hoogvlakte omgeeft. Hier weten zij echter niet meer welke kant ze op moeten gaan. Ieder spoor ontbreekt op de harde rotsbodem... Een begaanbaar pad of uitsteeksels in de steile rotswand om het klimmen te vergemakkelijken kunnen zij niet ontdekken. Besluiteloos wandelen zij rond en het lijkt erop, dat hier hun tocht eindigt... en Eric voorgoed voor hen verloren is.

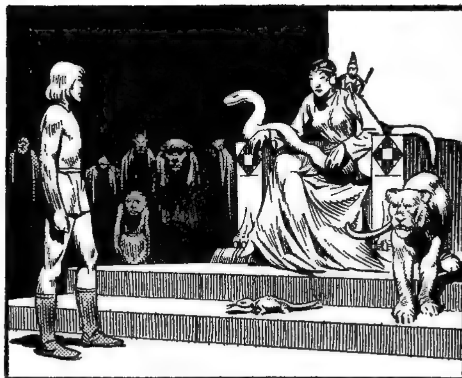
In het bamboebosje ligt de roerloze gedaante van de jonge Noorman te blakeren in de hete zon... Eensklaps wordt het gebladerte opzijgeschoven en een vreemd uitgedoste krijgsman verschijnt. Op zijn hoofd draagt hij een grote kap van buffelhuid met horens, zijn huid is donker en hij heeft een breed, plat gezicht. Bij het zien van de bewusteloze Eric gaat de man verwonderd enkele stappen achteruit en op een zachte roep verschijnt een tweede. „Haren van goud," fluistert de één... En de andere antwoordt: „Een opperwezen..." Dan komen zij langzaam en sluipend naderbij.


Als uit een diepe droom ontwaakt Eric en met bonzend hoofd tracht hij zich op te richten... Alles is wazig en flauwtjes meent hij de vormen te onderscheiden van een tweetal mannen, die aarzelend naderen... Dit brengt hem tot zichzelf. Fluks grijpt hij de speer en wacht af. Als geen van de twee mannen aanstalten maakt hem aan te vallen, zegt Eric: „De zon," en wijst vervolgens op zijn hoofd. Hij probeert de mannen duidelijk te maken dat hij verdoofd werd door de zon op zijn onbeschermde hoofd... Maar de twee mannen begrijpen hem verkeerd. Zij denken, dat hij zeggen wil dat hij van de zon afkomstig is en bijgelovig knielen zij op de grond... Het kost onze held moeite de twee mannen duidelijk te maken wat hij eigenlijk bedoelt. Dan geeft één van hen de Noorman een slok uit zijn veldfles.

De twee vreemdelingen beduiden hem nu mee te gaan, en daar Eric te zwak is om tegen te stribbelen en de mannen bovendien zeer vriendelijk zijn, voldoet hij aan dit verzoek. Op zijn vraag waarheen men hem leidt, antwoordt de grootste: „Dzilah, de goede. Wij zijn krijgers van Dzilah." Er gaat Eric nu een licht op en vervolgens vertelt hij de mannen van zijn wedervaren met zijn twee geheimzinnige ontvoerders. Op zijn vraag wat dit alles betekent, zegt een van hen glimlachend: „Dzilah zal uitleg geven." Na een dagenlange tocht door het oerwoud onder bescherming van zijn twee gewapende begeleiders, komen zij aan een brede vallei. En daar, op een heuveltop, staat een groot, onheilspellend gebouw. Eén der mannen wijst met zijn speer en zegt: „Hier woont Dzilah!"

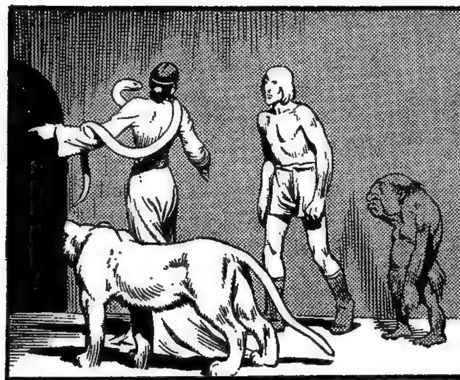


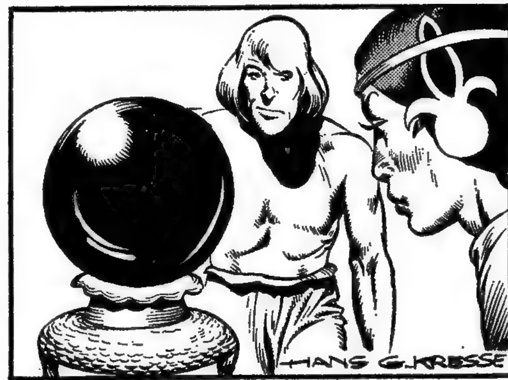




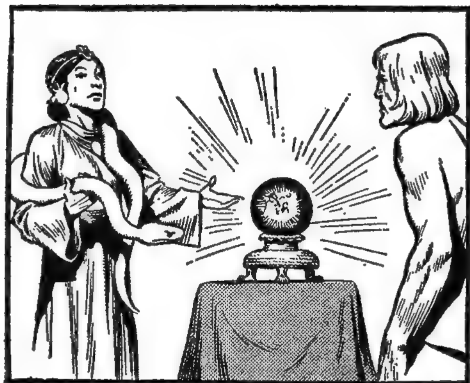
Een stenen trap van driehonderd en zestig treden voert naar een eigenaardige poort. Op een hoornsignaal van een der mannen zwaait een kleine deur in de poort geruisloos open . . . Als Eric de vreemde omgeving opneemt, begint hij het te betreuren dat hij met de mannen is meegegaan. Maar daar is nu niets meer aan te veranderen. Binnen de poort zegt een der soldaten: „Loop rechtdoor en je zult Dzilah de wijze vinden." Terwijl Eric op deze aanwijzing de lange onheilspellende gang doorloopt, vraagt hij zich toch nieuwsgierig af wat deze Dzilah wel voor een man zal zijn . . . Het einde van de gang is een zwart gordijn en als onze held dit terzijde schuift staat hij in een grote, sombere zaal. Op een troon, omgeven door een aantal schrikwekkende figuren zit een gedaante in een wit gewaad. „Treedt nader," zegt een zachte stem, en Eric gehoorzaamt. Tot zijn niet geringe verbazing ziet hij, dat de witte gestalte een jonge, mooie vrouw is, die hem nu door half toegeknepen ogen opneemt . . . Een grote bleke slang ligt op haar schoot en wendt de kop met een kwaadaardig gesis naar Eric. Een eveneens sneeuwwitte leeuw met rode ogen slaat met zwiepende staart zijn komst gade. Op een zacht bevel van de vreemde vrouw trekken de dieren zich terug. Met een onbehaaglijk gevoel neemt Eric de zwijgende figuren naast de troon op, maar dan spreekt de vrouw: „Heb geen angst. Zij bestaan slechts omdat ik het wil. Wat brengt de blonde man tot Dzilah?"



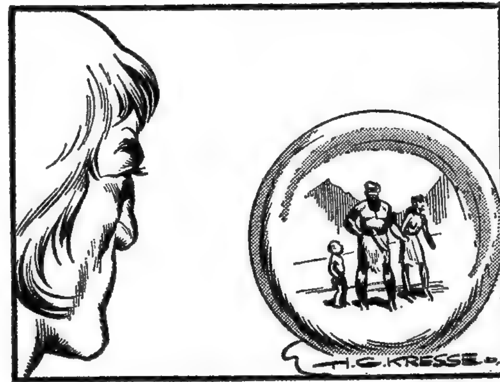




Op de vraag van Dzilah, de geheimzinnige vrouw, vertelt Eric haar van zijn belevenissen. Rustig laat Dzilah onze held uitspreken en dan zegt zij: „De mannen, die u ontvoerd hebben, waren mijn knechten. Overal had ik mijn mensen heengezonden, om voor mij een man te zoeken die door zijn wilskracht, moed en kracht in staat zou zijn, voor mij een moeilijke, gevaarvolle opdracht uit te voeren. Ik geloof, dat de mannen die u vonden, geslaagd zijn, mijn vriend . . ."
Hoewel dit een compliment is, bevalt de toon waarop het gezegd wordt Eric niet helemaal. „Wij zullen nu kijken wat er met de twee mannen gebeurd is, die u bij mij, Dzilah, brachten. Volg mij!" Verwonderd vraagt Eric zich af hoe de vrouw dat kan zien over zo'n verre afstand, en nieuwsgierig volgt hij haar. De witte leeuw loopt grommend achter Eric aan . . . Zij komen in een klein, kaal vertrek waar op een tafeltje een zwarte bol staat . . . Gevolgd door Eric treedt Dzilah op de glanzende bol toe en fluistert: „Wijs mij de weg, magische steen; waar gingen twee van mijn mannen heen?"
Met een ongelovig gezicht kijkt Eric beurtelings van Dzilah naar de zwarte bol . . . en dan . . . langzaam ziet hij de bol verkleuren . . .







Er verschijnen beelden op het glas die langzaam vorm aannemen. Gespannen kijkt Eric toe . . . Dan zegt de vreemde vrouw somber: „Zie, blonde man. Mijn glazen bol geeft antwoord. De twee mannen die u ontvoerden zijn gedood door de harige mannen." Met een verbaasd gezicht heeft Eric dit alles meegemaakt en dan komt er een denkbeeld bij hem op . . .
Misschien zou de bol ook kunnen vertellen waar Winonah en haar twee makkers vertoeven. Eric vraagt de vrouw of zij hem dit kan laten zien en met een geheimzinnig lachje stemt zij toe. Weer wordt de bol aangeroepen en weer verschijnen er kleuren op. In gespannen aandacht kijkt Eric toe . . . Langzaam komt er een beeld op het vlak en dan ziet hij Winonah, Dzogolo en de kleine dwerg staan in een vallei. Ze schijnen een uitweg te zoeken. Langzaam vervaagt het beeld en de bol herneemt zijn zwarte kleur.

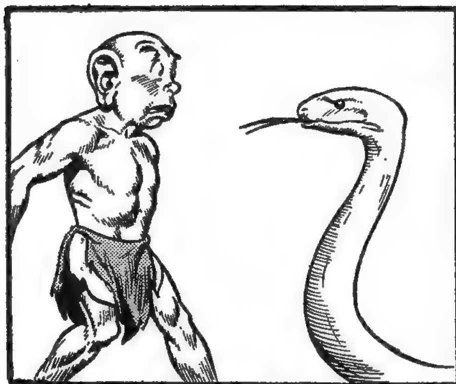






De raadselachtige vrouw knikt peinzend en zegt: „Uw vrienden bevinden zich in de steenvallei. Zij zullen nooit in staat zijn een toegang tot mijn rijk te vinden zonder hulp van een ingewijde . . ." Somber zit Eric een tijdje voor zich uit te staren en dan zegt hij: „Ik weet dat ik geen kans heb uit uw rijk te ontsnappen Dzilah. Sta dan mijn vrienden toe zich hier bij ons te voegen!" Even overdenkt de vrouw dit voorstel en dan knikt zij goedkeurend. „Dat is een goede gedachte van de blonde man," glimlacht zij. De heerseres van de bergvlakte slaat op een gong en twee krijgers verschijnen. Deze geeft zij opdracht een patrouille uit te zenden om de vrienden van Eric naar de burcht te brengen.

Als de kleine expeditie er op uitgetrokken is, breekt er voor Eric een tijd aan van angstige spanning. Dzilah weet zijn gedachten echter op een handige manier af te leiden en laat de jonge Noorman vertellen van zijn vele avonturen . . . Eindelijk kondigt een hoorngeschal de terugkomst van de patrouille aan en niet lang daarna werpt Winonah zich in Erics armen. Zo groot is de vreugde van het weerzien bij de vier mensen, dat geen van allen ziet hoe langzaam een gordijn opzijgeschoven wordt. Stil, maar met gloeiende ogen, neemt Dzilah Winonah op . . .







Een zacht gekuch doet de vier vrienden opkijken en daar zien zij Dzilah voor zich staan. De witte slang schuifelt onhoorbaar de gang in en bij het zien van dit monster maakt de arme dwerg van ontzetting een luchtsprong. Dzilah verzekert het kleine mannetje echter dat hij niet bevreesd behoeft te zijn.

Ter ere van het gelukkige weerzien laat Dzilah een groot feestmaal aanrichten. Allen eten met smaak, behalve de dwerg, die met wantrouwen de schotels bekijkt, als was hij bevreesd vergiftigd te worden. En het instinct van het mannetje – zoals veel later zou blijken – was er niet ver naast. De dwerg kijkt steeds met wantrouwen om zich heen en hij ziet best de blikken van vijandschap waarmee Dzilah Winonah opneemt... Als het feestmaal teneinde loopt, kucht de geheimzinnige vrouw en zegt met zachte stem: „Thans zal ik openbaren, waarom mijn blonde vriend in mijn rijk is. Hij zal horen, welke opdracht ik hem geven zal...







Ogenblikkelijk wordt het stil in de zaal. „Ik ben jong," begint Dzilah met een raadselachtige glimlach, „en niet lelijk, is het wel? Welnu, ik, Dzilah, beschik over magische krachten. Men noemt mij wel . . . een tovenares. Ik heb machten tot mijn beschikking, waarmee ik mens en dier kan beheersen. Alleen heb ik niet de macht over het leven. Ver, ver weg in de bergen, woont een oude man. Hij is de bewaker van een bron die het levenswater voortbrengt. Men zegt dat deze oude man vele duizenden jaren oud is. Dat komt omdat hij zelf iedere vijftig jaar van het levenswater drinkt. De duizendjarige bewaker van de bron des levens beschikt daarbij over een vreselijke kracht: ieder die hem in de ogen kijkt, wordt zijn willoos werktuig en is ten eeuwige dagen gedoemd zijn slaaf te blijven. Reeds zijn vele van mijn dapperen erop uitgetrokken om voor mij het water des levens te bemachtigen . . . Zij keerden nooit terug . . . Mijn toverkrachten zijn niet opgewassen tegen de duizendjarige wijsheid en geestkracht van de oude van de rots, omdat ik het levenswater niet bezit. Zo mijn blonde held mij een flesje met levenswater kan brengen, zal ik hem rijkelijk belonen en hem de vrijheid geven." Na de woorden van de tovenares heerst er een ogenblik stilte in de zaal. Eric overdenkt het voorstel maar hij beseft wel, dat hij weinig kans heeft. Als hij de opdracht niet op zich neemt, zal hij nooit Noorwegen terugzien . . . „Ik neem de opdracht aan," zegt hij kalm als mij en mijn vrienden de vrijheid hergeven wordt, ná mijn terugkomst met het water des levens!"







Kort na het besluit van Eric te trachten het water des levens te bemachtigen, komt reeds de dag van vertrek. Hij krijgt van Dzilah een boog en een koker met tien pijlen. „Als gij deze pijlen afschiet, zult gij altijd in de roos treffen. Er zullen altijd tien pijlen in de koker zijn, hoeveel gij er ook afschiet." Ietwat ongelovig bekijkt Eric de vreemde gift; maar afwachten of de vrouw de waarheid gesproken heeft. Dan geeft zij hem nog een weitas: „In deze tas is een flesje met water en een stuk brood. Eet en drink ervan zoveel ge wilt: de voorraad zal nooit opraken. Nu moet ik u nog een raad geven, die ge goed in acht dient te nemen: *Kijk de oude nooit in de ogen,* want dan zijt gij verloren! Zo ge genoeg zelfbeheersing hebt, zal u geen leed geschieden. *Maar zorg ervoor, de blikken van de duizendjarige te ontwijken!"* Met deze raadgeving neemt Eric afscheid van Dzilah. Zijn vrienden begeleiden hem naar de poort.

„Ik wilde dat je niet ging," fluistert Winonah. „Ik ben niet gerust." Eric geeft haar een opbeurend antwoord en na een laatste afscheid van de zijnen begint hij zijn lange, onzekere tocht naar de bron van het Water des Levens.





Dzilah heeft onze held nauwkeurig verteld hoe hij gaan moet, en Eric waakt ervoor niet van de voorgeschreven weg af te wijken ... Tegen de middag begint zijn maag te knorren en als hij een hert ziet wegschieten tussen het onderhout, besluit hij zijn „toverboog" eens te beproeven. Het is een schot dat in gewone omstandigheden weinig kans op succes gehad zou hebben. Maar de pijl vindt het doel zonder te missen ... Vol verwondering kijkt Eric in zijn pijlkoker, waar tot zijn verbazing, reeds een nieuwe pijl in zit. Met een tevreden gefluit snijdt Eric de beste stukken van het dode hert en hervat zijn tocht. 's Avonds ontsteekt hij een klein vuurtje en roostert het vlees. Daarna legt hij zich te rusten en is al spoedig in een diepe slaap verzonken. Hij merkt niet hoe het lichaam van een grote slang zacht langs een boomstam naar beneden glijdt. De venijnig gloeiende oogjes van het reptiel staren onafgebroken naar de slapende man en sissend maakt het dier zich klaar om aan te vallen ...

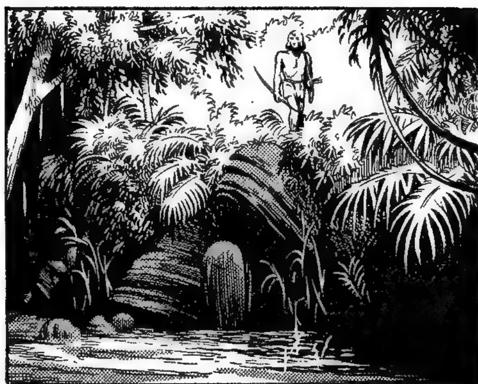






Als door een zesde zintuig gewaarschuwd ontwaakt Eric en angstig kijkt hij rond... Bij het zien van de monsterachtige slang stolt hem het bloed bijna in de aderen. Langzaam schuift de slang langs de stam omlaag. Eric is enkele ogenblikken volkomen gehypnotiseerd, maar dan herkrijgt hij zijn zelfbeheersing... Met een geweldige sprong is hij buiten het bereik van de zich tot de aanval oprichtende slang en slingert het ondier een brandende tak uit het vuur tegen de kop... Zonder af te wachten of het dier getroffen is, duikt Eric met grote sprongen de donkere wildernis in en, struikelend en weer opstaand, baant hij zich een weg door de wirwar van takken en bladeren. Hij denkt er niet aan dat hij zich temidden van op roof uit zijnde wilde dieren bevindt, die hem ieder ogenblik vanuit het donker kunnen bespringen...







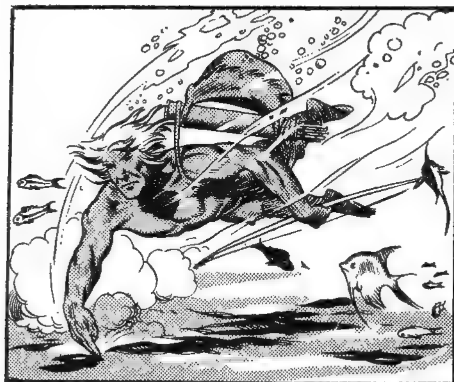
Alsof de duivel hem op de hielen zit, rent Eric voort. Pas als hij meent dat hij buiten gevaar is, staat hij hijgend stil en luistert... In de verte brult een roofkat. Van de slang geen spoor. Eric besluit zijn tocht maar voort te zetten en de volgende ochtend is hij een flink stuk opgeschoten. Het wemelt in het oerwoud van wilde dieren. Herten en antilopen, wilde zwijnen, maar ook wolven kruisen zijn pad; gelukkig schijnen deze dieren niet gesteld te zijn op een gevecht met mensen. Onze held hoopt slechts, dat hij niet het ongeluk heeft een van de grote roofdieren te ontmoeten... Zijn weg voert hem langs een traag stromende rivier. Hier, heeft Dzilah hem verteld, moet hij ergens oversteken. Hij heeft honger en de Noorman besluit, alvorens de rivier over te steken, in de schaduw van de varens wat te eten. Net als Eric op het punt staat te gaan zitten, verscheurt een gebrul de stilte... Het volgende ogenblik steekt een groot roofdier de machtige kop tussen de takken door, en met een tweede gebrul stort hij zich op onze held.

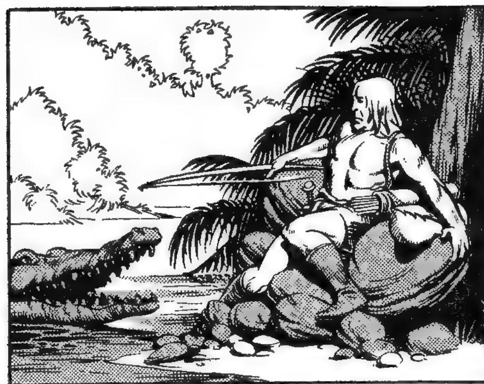


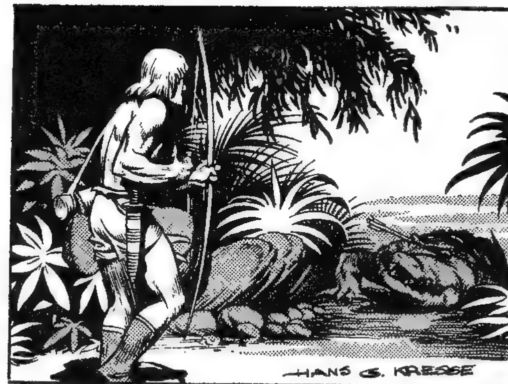




Daar het te laat is om een pijl op de pees te leggen is de rivier de enige uitweg. Met een koene sprong laat Eric zich hals over kop voorover vallen en hij voelt de scherpe klauwen van de roofkat langs zijn benen schuren. Kwaadaardig grommend en blazend staat het beest toe te kijken, hoe zijn buit hem ontglipt en Eric kan niet nalaten de grote kat eens lekker uit te lachen. De boog en de pijlkoker bemoeilijken hem het zwemmen. Een zwakke rimpeling van het wateroppervlak trekt zijn aandacht en een monsterachtige kop komt te voorschijn. Een nieuw, nog groter gevaar bedreigt hem nu. Een krokodil nadert met vervaarlijke snelheid en Eric zwemt uit alle macht om tijdig de andere oever te bereiken. Maar hoe hij zich ook inspant, het monster wint gestadig terrein . . .

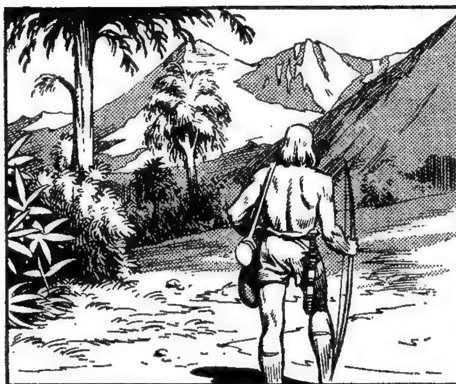


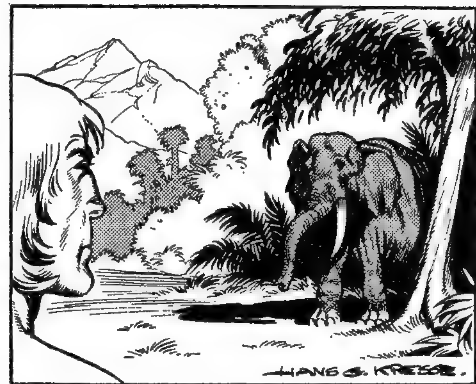




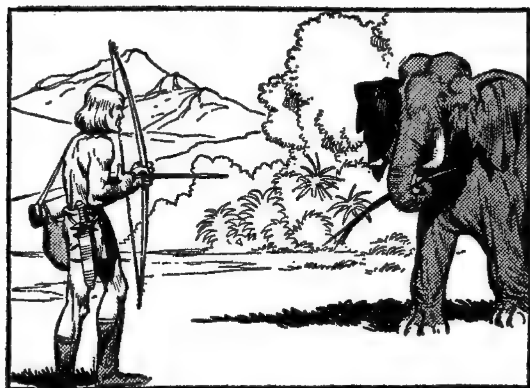
Als hij de hete adem van de krokodil reeds meent te voelen, neemt Eric een laatste redmiddel te baat. Hij haalt diep adem en duikt onder. Als was hij in het water geboren, zo snel verplaatst hij zich. Nog enkele meters en onze held heeft de oever bereikt... Hijgend klautert Eric uit het water, net op tijd; de muil van de krokodil slaat dicht met een luide klap. Rillend van afgrijzen maakt onze held zich uit de voeten, maar nu kruipt ook het grote watermonster tegen de oever op en nadert met een voor zo'n log dier merkwaardige snelheid. Nu grijpt onze jonge Noorman een pijl uit de koker en met een scherp „twang" vliegt het projectiel op het doel af. Als geleid door een geheimzinnige kracht treft het het ondier in het oog en met een gerochel stort de krokodil ter aarde. Zuchtend van opluchting keert Eric zich om en vervolgt zijn weg naar de rots van het Water des Levens.

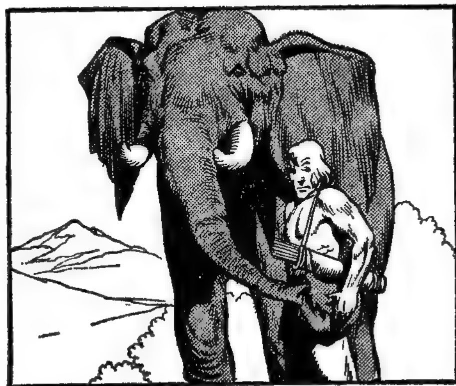


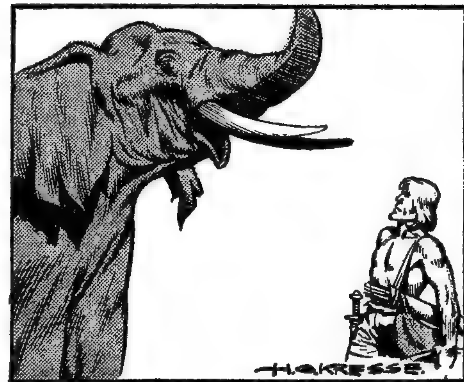




Langzamerhand wordt het woud minder dicht en ten lange leste bereikt Eric een met kleine boomgroepjes bezaaide steppe. Aan de horizon doemen de bergen op en daar, hoog in de wolken, moet zich de spelonk bevinden waar de duizendjarige oude zijn griezelige heerschappij uitoefent. Onze held nuttigt wat van zijn nooit oprakend brood en drinkt enkele slokken van het water. Het blijkt dat de tovenares toch wel de waarheid gesproken heeft. Ook zijn pijlen, waarvan hij er al verscheidene verschoten heeft, zijn nog steeds tien in getal. In de namiddag is hij de bergen dicht genaderd en nu ziet hij dat een ring van bomen de uitlopers van het gebergte omgeeft. Een ogenblik staat onze held stil en neemt de omgeving op. Dan hoort hij echter een eigenaardig briesend geluid. Hij keert zich om en ziet een kolossaal dier, dat hem langzaam en snuivend nadert . . .

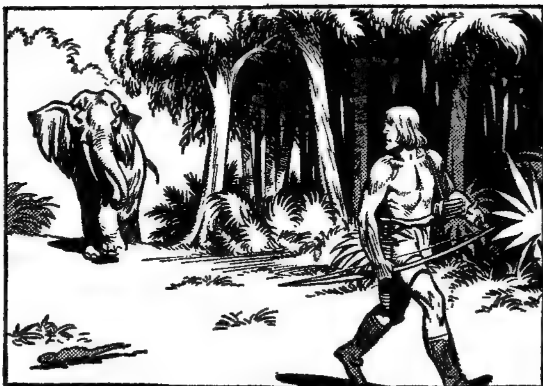






Verschrikt gaat Eric onwillekeurig enkele stappen achteruit. Zo'n beest heeft hij nog nooit ontmoet; het is het vreemdste schepsel dat hij ooit gezien heeft. Tot zijn niet geringe verontrusting rukt het machtige dier zonder de minste moeite een armdikke tak van een boom en begint met smaak de bladeren op te peuzelen . . . Intussen nadert de olifant langzaam en bedachtzaam de besluiteloze Eric. De grote oren wapperen en hij maakt een zacht geluidje . . . Op alles voorbereid legt Eric een pijl op de pees en spant zijn boog . . . Het machtige dier schijnt evenwel geen boze bedoelingen te hebben. Is dit óók de invloed van Dzilah's geheimzinnige krachten? . . . Nu is het beest zo dicht genaderd, dat de lange slurf Eric aanraken kan. Vol ontzag bekijkt onze held de lange slagtanden en de dikke, geplooide huid. Maar dan heeft hij zijn aandacht voor iets anders nodig. De olifant steekt zijn slurf vooruit en snuffelt bedachtzaam in de buurt van Erics weitas. Met een klein, vingervormig uitsteeksel probeert het dier de klep op te lichten, maar als dat niet gaat steekt hij zijn slurf in de lucht en laat lange, ontstellende trompetklanken horen . . .



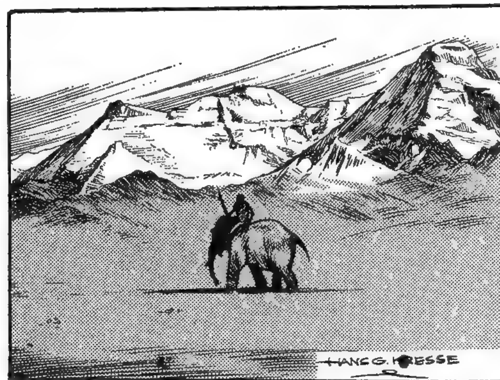




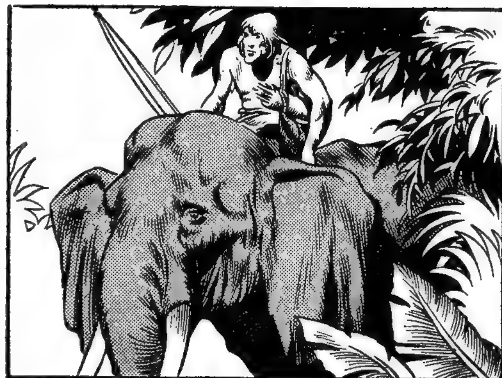
Eric begint iets van de gedragingen van het kolossale dier te begrijpen. Weer tast de slurf naar de weitas . . . Het beest begint ongeduldig op zijn poten te wiegelen en trompettert met nadruk. Eric breekt een groot stuk brood af en houdt dat op zijn vlakke hand. Ogenblikkelijk komt de slurf naar voren en gulzig wordt het verorberd. Eric schat de inhoud van het machtige lichaam en het lijkt hem dat als hij de olifant moet voeren tot het beest genoeg heeft, hij de eerste dagen nog niet klaar zal zijn. Maar gelukkig, na een paar hompen brood schijnt het dier tevreden gesteld. Voorzichtig sluipt Eric langs het machtige dier heen en zet er de pas in. De olifant blijft besluiteloos staan, draait zich dan langzaam om . . . en begint hem als een schoothondje te volgen. Onze held gooit er nog een schepje op, maar durft niet hard te lopen. Schichtig kijkt hij af en toe achterom, maar nog steeds loopt de olifant trouw achter hem aan . . . Het is een vreemde toestand. Tegen het vallen van de avond schijnt het dat Eric zijn lastige begeleider kwijt is, tenminste, hij ziet hem nergens meer. Tevreden maakt hij een klein vuur en hangt een stukje vlees te roken. Maar hij zou niet lang van zijn rust genieten; het kraakt in de struiken en met veel gedruis ziet Eric tot zijn grote wanhoop de olifant binnen de lichtkring opdoemen. Het dier blijft op een afstand staan wiegelen op de poten en knabbelt, schijnbaar volkomen tevreden met de gang van zaken, op een mals takje . . ., terwijl hij Eric met zijn kleine slimme oogjes onafgebroken aanstaart.

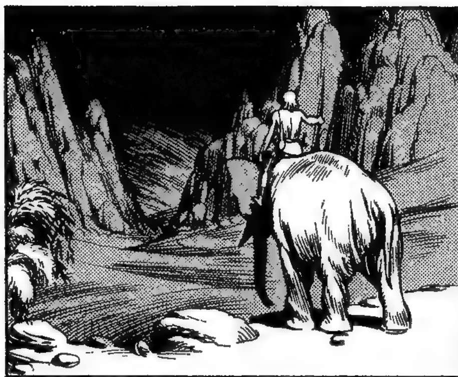






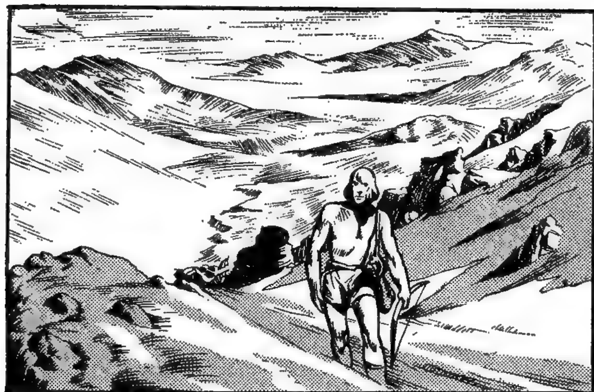
De toestand werkt op Erics lachspieren. Daar hij niet weet wat hij met het grote beest beginnen moet, laat hij het maar zo en legt zich ter ruste, waarna hij spoedig in een diepe slaap valt. De volgende morgen is het eerste wat hij ziet, de olifant, die nog op de plaats staat waar Eric hem de vorige avond het laatste zag . . . Onze held krabt zich eens achter z'n oren en besluit het dier maar weer een paar hompen brood te voeren. Dit schijnt bij de kolos wel in de smaak te vallen. Dan krijgt Eric opeens een idee; als hij eens probeerde het beest als rijdier te gebruiken . . . Met een zachte stem lokt hij de olifant onder een boom en dan klimt hij snel langs de stam. Voorzichtig zet onze held zijn voet in de nek van het beest, wat ogenblikkelijk een luid getrompetter ten gevolge heeft. Gespannen wacht Eric af . . . Maar niets gebeurt en nu waagt de jonge Noorman het zijn volle gewicht op de nek van het dier te laten rusten. Ook dit gaat zonder ongelukken en als Eric zachtjes de boog tegen de zijde slaat, zet het dier zich schommelend in beweging. En gezeten op de rug van een machtige wilde olifant zet Eric zijn tocht naar de bron van het levenswater voort . . .



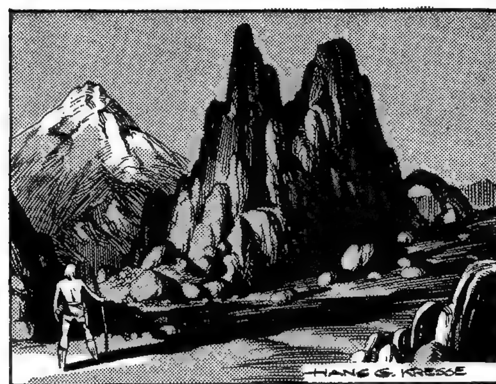




Eric maakt nu heel wat sneller voortgang. Ook hoeft hij nu niet meer bang te zijn voor ontmoetingen met wilde dieren. Meermalen ziet hij een grote kat of een troepje wolven schuw wegsluipen bij de nadering van zijn groot rijdier... Langzamerhand wordt het landschap eentoniger... De bomengroei houdt op en hier beginnen de uitlopers van de bergen. Tenslotte komt hij bij de bergpas die hem door Dzilah beschreven is en hier besluit hij afscheid te nemen van zijn grote vriend. Na de olifant tot stilstand gebracht te hebben aan de rand van een steile helling, laat onze prins zich fluks van de rug afglijden en na voor de laatste maal een paar handen vol van het nooit minder wordende brood aan het dier gegeven te hebben, zet Eric zijn tocht voort te voet. Tot afscheid heft de olifant de slurf op en laat een lang getrompetter horen...



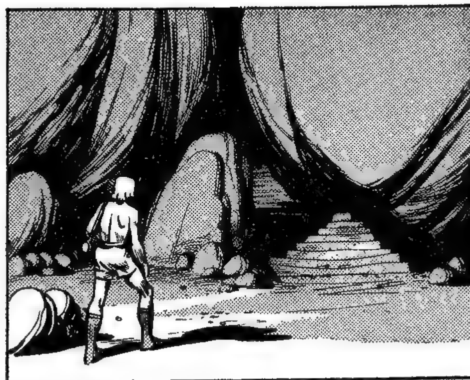




Zijn weg voert haast onmerkbaar bergopwaarts. Hier groeit nog geen grasspriet. De omgeving is dor en kaal en hoe hoger hij stijgt, hoe kouder het wordt. De stilte is hier bijna beklemmend. Vanuit de verte dringt heel zwak, het trompetgeluid van de olifant tot hem door . . .

Argwanend kijkt onze held om zich heen. Hij verwacht ieder ogenblik, dat er iets onverwachts zal gebeuren . . . Omkijkend ziet hij het landschap als een kleine fijn uitgewerkte landkaart beneden zich liggen. Onwillekeurig rilt Eric. Hij weet niet of het komt door de steeds vinniger wordende koude. Als de zon achter de kim verdwenen is en de duisternis invalt over het sombere landschap bereikt hij eindelijk zijn bestemming: de rots van het Levenswater . . . Kaal, ongenaakbaar en zwart rijst zij op in de kleurloze lucht. Aarzelend nadert Eric en hoewel hij lang geen lafaard is, kan hij een rilling niet onderdrukken . . .







Geen geluid verstoort de beklemmende stilte . . . Langzaam valt de avond en daar Eric er niets voor voelt zich in het halfduister in onbekende gevaren te begeven, besluit hij onderaan de rots zijn nachtleger op te slaan. Overmand door vermoeidheid zinkt hij weldra in een weldadige slaap. De volgende morgen aanvaardt Eric de beklimming van de zwarte rots. Naderbij komende ontwaart hij een brede, verweerde trap, welke verdwijnt in het halfduister van een gapende spelonk. Omzichtig begint hij de trap te bestijgen. Er schijnt geen einde aan te komen. De treden zijn half uitgesleten en met een laag stof bedekt, waaruit onze Noorman afleidt, dat hier sinds lang niemand gelopen heeft. Eindelijk is de hoogste trede bereikt. Hij bevindt zich op een kleine hoogvlakte, waar aan één kant een onpeilbare afgrond gaapt. Links voor zich uit ziet Eric een nauwe spleet. Het is de enige weg die hem overblijft en argwanend betreedt Eric de doorgang . . .







Voetje voor voetje gaat hij vooruit en voorbij een bocht staat hij weer in het buitenlicht... Bijna op hetzelfde ogenblik deinst hij verschrikt achteruit... Een wonderlijk, onheilspellend schouwspel ziet hij daar. Op een open ruimte, met rotsblokken bezaaid, zit de oude, omgeven door een aantal schrikaanjagende wezens... Een dode boom, haast kleurloos door de inwerking van het weer, staat als een schildwacht voor de spelonk, waarin zich de bron met het levenswater moet bevinden. Men heeft hem gelukkig nog niet opgemerkt, maar toch schijnt de oude onraad te vermoeden, want zijn vurige ogen gaan spiedend rond... Nog meer trekt Eric zich in de schaduw van de rotsen terug en hij overlegt, wat hem het beste te doen staat. Eensklaps krijgt hij een idee! Hij neemt snel een pijl uit zijn koker en legt aan. Misschien kan hij de griezelige oude op deze manier onschadelijk maken; Dzilah's pijlen bezitten immers toverkracht. Langzaam spant Eric de boog en mikt op het hart van de duizendjarige.







Met een scherpe trilling vliegt de pijl het doel tegemoet. In de doodse stilte kan Eric het projectiel door de lucht horen suizen en ook de oude heeft dit gehoord . . . Opkijkend ziet hij de pijl op zich afvliegen . . . Een hese kreet, vele malen teruggekaatst door de zwarte rotsen, waarschuwt zijn knechten dat er onraad is. Gespannen kijkt Eric toe; maar de adem stokt hem in de keel als hij ziet dat de pijl in plaats van de oude te doorboren, oplost en geheel verdwijnt wanneer hij vlak bij zijn doel is. Een schaterlach, die Eric een rilling bezorgt, schalt op . . . De oude is onkwetsbaar . . . Zelfs Dzilah's toverkunsten richten hier niets uit. Een bijgelovige vrees grijpt onze held aan, maar reeds vraagt een ander gevaar zijn aandacht. De wezens, die in de loop der duizenden jaren het slachtoffer geworden zijn van de oude, naderen onder het uitstoten van akelige kreten en in minder dan geen tijd is Eric in een hevig gevecht gewikkeld met deze griezelige schepsels.







Het ziet er ernstiger uit dan het is. Hoewel de spookachtige wezens om Eric heenzwermen en trachten hem onschadelijk te maken, blijken hun krachten weinig te betekenen te hebben. Eric slaagt er dan ook zonder moeite in de aanval af te slaan. De gedrochten schijnen na hun eerste aanval niet veel lust meer te gevoelen de strijd met deze sterke tegenstander voort te zetten en staan in een wijde kring af te wachten wat Eric nu gaat doen . . . Deze aarzelt geen ogenblik meer . . . Met afgewend gelaat loopt hij snel langs de griezelige oude man heen. „Kijk mij aan!" krijst diens hese stem. „Kijk mij in de ogen!" Maar Eric denkt daar niet aan en wandelt vlug voorbij de gevaarlijke plek. Twee aapachtige kerels staan hem in de weg bij de ingang van de spelonk; met een paar klappen baant de Noorman zich een weg naar binnen . . . Achter zich hoort hij de haast huilende stem van de duizendjarige en het opgewonden gekwetter van diens akelige slachtoffers. Daar, in een donker gedeelte van de grot, ziet Eric de bron van het levenswater . . . Zacht klaterend stroomt het over een uitstekend rotsblok, om, nog vóór het de grond bereikt heeft, in het niet te verdwijnen. Met een tevreden zucht houdt Eric zijn flesje onder de dunne straal . . . Het lijkt, dat hij zijn doel reeds bereikt heeft . . .





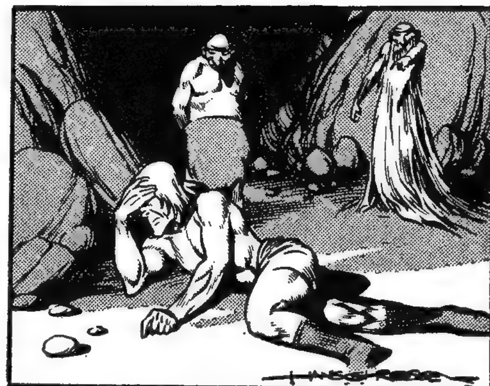


In minder dan geen tijd is het flesje gevuld en na het zorgvuldig gesloten te hebben, maakt Eric zich gereed voor de terugweg. In de schaduw van de grot blijft hij even staan . . . Hij hoort de stem van de oude niet meer en ook de twee aapachtige bewakers van zoëven zijn geluidloos verdwenen. Een gevoel van nieuwsgierigheid bevangt hem. Hoe zou het gelaat van die oude kerel eruit zien? . . . Maar dan hoort hij in gedachten eensklaps de waarschuwende stem van Dzilah: *„Kijk de oude nooit in de ogen! Dan zijt gij verloren! Zorg ervoor de blikken van de oude te ontwijken!"* Een rilling loopt hem over de rug . . . Maar hij kan de Oude toch wel bekijken, zónder hem in de ogen te moeten ziet? Wéér grijpt de verleiding hem aan. Langzaam treedt Eric uit de schaduw van de spelonk te voorschijn en voorzichtig slaat hij zijn ogen op . . . Zijn blikken glijden van de voeten van de oude langzaam omhoog, langs de lange, witte baard, de tandeloze mond . . .

Eensklaps verstijft Eric . . . Twee vurige bollen stralen hem tegen. Het lijkt, of de ganse omgeving opgeslokt wordt door de stralende oogholten . . . Een kakelende lach klinkt op. Hier heeft de duizendjarige op gewacht . . . Als in een droom wankelt Eric voorwaarts; de blikken schijnen hem te willen verzengen. Machteloos ontvalt hem het flesje met het duurgekochte levenswater en met de waanzinnige schaterlach van de oude in zijn oren, zinkt de Noorman bewusteloos op de grond . . .







Met een onwerkelijk gevoel ontwaakt Eric uit een diepe, uitputtende slaap. De zon staat hoog aan de hemel en verwonderd kijkt hij om zich heen... Hij bevindt zich op een rotsplateau. Allerlei vreemde wezens duiken op uit de holen en spelonken in de rotswand en hij voelt zich betast door koude, klamme handen. Verwezen kijkt Eric in de gezichten om hem heen. Hij hoort hun hese stemmen fluisteren: „Een van ons, broeder, komt! Laat ons een spel doen." „Wie ben ik?" vraagt hij zich af... „Waar kom ik vandaan, heb ik hier altijd gewoond?" Maar dan verstoort een akelige, rauwe stem zijn gedachten, en in de richting van het geluid kijkend, ziet hij een stokoude man met vurige, verlammende ogen. „Kom hier," krijst de oude en als een machine gehoorzaamt onze Noorman. „Jij hoort hier! Altijd... altijd, hoor je?" „Ja, altijd," stamelt Eric. „Waar was je vroeger?" vraagt de oude met zijn schorre stem. „Ik weet niet. Hier...?" „Ja, hier! Hahahahahahaha!" giechelt de stokoude kerel. Onder dit gesprek kijkt hij Eric doordringend aan en Eric voelt zijn krachten verslappen onder deze vreselijke blik.

„Ga heen," krijst de oude opeens. Eric voelt zich een oud man en strompelt over de rotsachtige grond tot hij, uitgeput, ter aarde zinkt en met een gekreun wegzakt in een diepe, diepe slaap. De vreemde wezens kijken toe met nietszeggende gezichten...







De dagen worden weken en de weken rijgen zich aaneen tot maanden. Nog steeds is Eric op de zwarte rots de gevangene van de Oude . . . Soms lijkt het hem, alsof hij hier altijd geleefd heeft en met zijn akelige vrienden speelt hij, als een kind, allerlei domme spelletjes. Maar toch zijn er dingen die hem bevreemden. Zo ziet hij dat slechts een deel van zijn metgezellen eet en alles rauw. De anderen schijnen van de wind te leven, want hoe Eric ook oplet, nooit ziet hij hen iets nuttigen . . . Dit zijn dingen die hij niet verwerken kan met zijn door de duizendjarige verlamde brein. Hij weet niet, dat deze wezens reeds lang een natuurlijke dood gestorven zijn en feitelijk niets meer zijn dan geesten, die hun lichamelijk omhulsel behouden hebben door het drinken van het levenswater. Ook weet hij niet dat hem een zelfde lot wacht, zo hij niet door een wonder uit de greep van de Oude kan geraken, vóórdat deze hem de eerste dosis van het levenswater toedient . . . Eigenlijk is Eric een beetje bang van zijn afzichtelijke kameraden en meestal doolt hij eenzaam door de spelonken of zit hij roerloos op de kleine hoogvlakte uit te kijken naar het diep beneden hem liggende land. En dan wordt hij meermalen door een vreemd gevoel bevangen, alsof hij daar wel eens meer geweest is; daar waar groene bomen zijn en wezens moeten leven zoals hijzelf . . .

En ver weg in de burcht van Dzilah, wacht Winonah tevergeefs op de terugkeer van haar man. In gedachten ziet zij zijn lachende gebruinde kop, en langzaam maakt zich een grote onrust van haar meester . . .







Reeds enkele maanden wacht Winonah nu op Erics terugkeer. Zij wordt ongerust om zijn lange uitblijven en ten einde raad besluit zij Dzilah's hulp in te roepen. De heks ontvangt haar in een grote zaal, waar zij in dikke boeken zit te studeren. Met een ijzige blik bekijkt zij het jonge meisje, maar deze laat zich daar niet door afschrikken en deelt haar het doel van haar komst mede. „Mijn blonde vriend is reeds lange tijd weg," beaamt de tovenares. „Maar," vervolgt zij, „hij kan nu reeds op de terugreis zijn... Wij kunnen hem iedere dag verwachten." Winonah is met dit antwoord niet tevreden en weet de heks over te halen in de glazen bol te kijken. „Wijs mij de weg, magische steen, waar ging de blonde Noorman heen?" Gespannen wachten de beide vrouwen af... Zij zien de zwarte bol langzaam verkleuren... maar dan schijnt het, als warrelen de kleuren opeens wild door elkaar... en plotseling, met een scherpe knal, springt het toverwerktuig uit elkaar... Dzilah zowel als Winonah is zeer geschrokken, want zij beseffen dat er iets vreselijks gebeurd moet zijn...



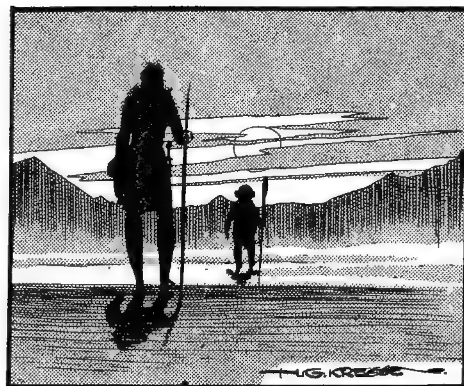




Al spoedig begrijpt Dzilah waardoor de glazen bol uit elkaar gespat is; Eric moet zich nog op de rots van de duizendjarige bevinden. De glazen bol wilde haar dit tonen, maar de bovennatuurlijke krachten van de Oude waren sterker dan de toverkracht van Dzilah, zodat de zwarte bol sprong. Maar dit deelt zij Winonah niet mee... Deze vraagt toestemming om met haar twee vrienden Eric te gaan zoeken en tot haar verbazing stemt Dzilah toe. Nu Eric toch verloren is, wil zij zo spoedig mogelijk het meisje en de nieuwsgierige dwerg kwijtraken en dit is een mooie gelegenheid. „Ik geef u echter slechts de dwerg mee," zegt zij. Pum-Pum kijkt Winonah smekend aan en daar zij het kleine kereltje niet wil laten blijken dat zij niet veel van zijn hulp verwacht, gaat zij met een gedwongen lachje akkoord.
Inmiddels gaat het leven op de rots zijn gewone gang... Eric doodt de tijd met dobbelspelen en heeft na lang zoeken een tweetal vrienden gemaakt, die van alle akelige wezens nog de meest menselijke schijnen... Dit zijn twee van Dzilah's dapperen, die enkele jaren geleden voor haar getracht hebben het water des levens te bemachtigen en evenals Eric en de anderen faalden... Maar dit weet onze held niet. Hoe langer hij op de rots vertoeft, des te meer begint hij last te krijgen van de hevige koude. Om de een of andere reden wil de duizendjarige niet dat er een vuurtje ontstoken wordt en meermalen ligt de Noorman rillend van de koude op zijn leger...
Soms krijgt hij het gevoel, dat hij nog iets doen moet, iets wegbrengen of zoiets en dan kijkt hij verlangend naar de horizon, alsof daar de oplossing ligt van het raadsel... Maar zijn geest is dof en verlamd door de Oude en niets kan hij zich meer herinneren...

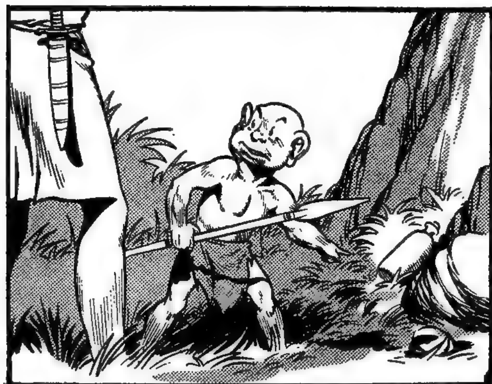




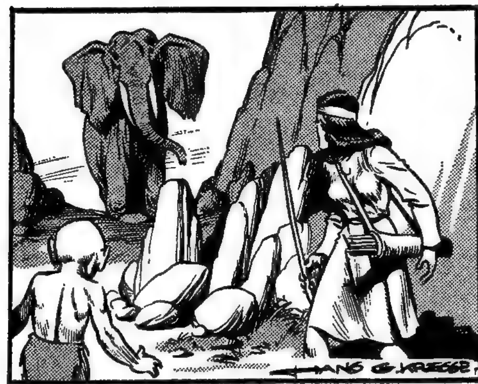


Intussen zijn Winonah en de dwerg op weg gegaan om Eric te zoeken. Zij volgen de zelfde weg die de Noorman genomen heeft en welke Dzilah hen nogmaals uitgestippeld heeft. Oplettend spieden zij in het rond in de hoop een teken van leven van hun vriend te vinden. Het enige dat zij ontdekken zijn de overblijfselen van een klein vuurtje . . .

Enkele dagen later vinden zij het lijk van een grote krokodil op de oever van de rivier, die zij over moeten steken. Ook dit is een aanduiding dat Eric hier voorbij is gekomen. Maar alles wijst erop, dat dit op de heenreis gebeurd moet zijn en tot nog toe zijn zij er niet in geslaagd aanwijzingen te vinden, die er op kunnen duiden, dat de Noorman ook de terugweg afgelegd heeft. Nu en dan roepen zij luid zijn naam, maar steeds zonder resultaat. Zo vervolgen zij hun tocht; na een week komen zij in de nabijheid der bergen . . . en nog steeds geen spoor van Eric. Bij zonsondergang leggen zij een klein vuurtje aan. Na een konijneboutje genuttigd te hebben, leggen zij zich te rusten en vallen in een weldadige slaap . . .



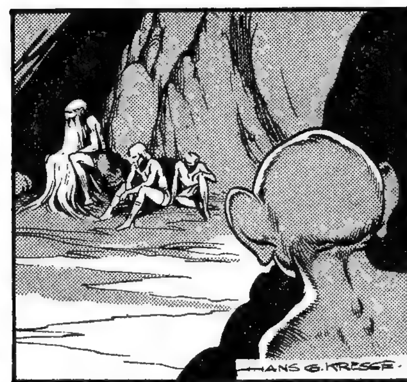




De volgende morgen vervolgen Winonah en de dwerg hun tocht. Als zij de eerste uitlopers van het gebergte bereikt hebben is opletten weer de boodschap. Mogelijk is Eric hier verongelukt. Maar hoe zij ook zoeken, van de Noorman ontbreekt ieder spoor...
Winonah en de dwerg steken de bergpas over, waar Eric op zijn reis de olifant achtergelaten heeft en het tweetal begint de eindeloze klim naar de zwarte rots. Hoewel de zon onbarmhartig schijnt, is de wind snijdend koud. Tenslotte bereiken zij het tafelland, waaruit als een dreiging de zwarte rots van het levenswater omhoogrijst. En daar doet de dwerg zijn ontdekking: half verscholen tussen het mos zien zij een flesje liggen... het flesje met het levenswater, dat Erics hand ontviel op het ogenblik dat hij in de macht van de Oude geraakte! „Tot hier is hij dus gekomen," fluistert Winonah, maar bijna gelijktijdig verscheurt een wild gekrijs en gebrul de stilte... Dodelijk verschrikt draaien Winonah en de dwerg zich om en tot hun niet geringe ontsteltenis zien zij een monsterachtig groot dier met flapperende oren, luid trompetterend op hen afkomen... en in haar angst slaakt Winonah een kreet. „Eric!" gilt zij. Terwijl zij het flesje met levenswater laat vallen, rent zij, gevolgd door de dwerg, met grote sprongen de rotstrap op...







Als Winonah in haar angst om Eric roept, geheel vergetend dat hij haar tóch niet helpen kan, zit de Noorman als gewoonlijk op het rotsplateau. Hij hoort het getrompetter van de olifant en de verschrikte kreet van Winonah. Eén seconde verheldert zijn blik . . . Die stem, het is alsof die hém roept . . . Ook komt het trompetteren hem bekend voor. Onrustig staat Eric op en een verwilderde blik komt in zijn levenloze ogen . . .
Intussen zijn Winonah en de dwerg erin geslaagd, buiten het bereik van de grote olifant te blijven door de ruwe stenen trap op te lopen. Daar de doorgang te nauw is, kan de olifant hen hier niet volgen. Met kloppend hart bekijkt het tweetal het machtige dier, maar dan wenden zij zich om en beginnen de bestijging van de lange trap. Beiden rillen van de kou . . . Op het kleine plateau aangekomen besluit Pum-Pum eerst de donkere nis te verkennen en geluidloos verdwijnt hij in het duister. Achter de hoek van de spelonk wijkt de dwerg verschrikt terug. Hij kan ternauwernood een kreet van afgrijzen onderdrukken. Want daar vlak naast de duizendjarige Oude zit zijn held, Eric de Noorman, als een levende dode . . .





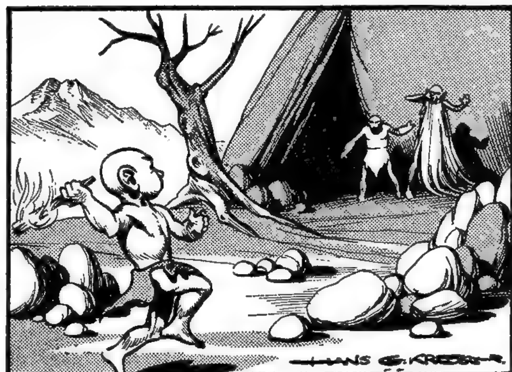


Ontsteld door zijn ontdekking rent Pum-Pum terug de spelonk in. Hij deelt zijn bevindingen aan Winonah mede. „Wij moeten hem redden, of hij is voorgoed verloren," stamelt het meisje. „O, waarom was hij niet sterk genoeg om de verleiding te weerstaan?" Het tweetal pijnigt zich de hersens om een middel te vinden om Erics betovering te verbreken, maar tegen de wijsheid en de krachten van deze duizendjarige staan zij immers machteloos....

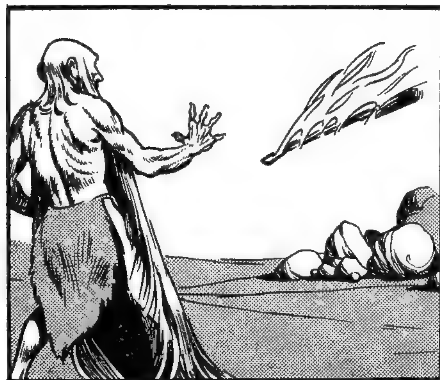
Inmiddels beginnen zij de koude steeds heviger te voelen en daarom besluiten zij een vuurtje te maken. De dwerg raapt wat dode takken bij elkaar en met behulp van enkele pijlen uit de koker van Winonah lukt het de vlam er in te steken. Dankbaar zien zij de rook opkringelen en reeds voelen zij de behaaglijke warmte van het vuurtje. De rook wordt echter door de wind de spelonk in gedreven en het duurt niet lang of de duizendjarige Oude ruikt, dat ergens een vuurtje gestookt wordt. Onmiddellijk raakt hij in een angstige opwinding... Om de een of andere reden is hij bevreesd voor de rook. Hij raast en tiert, en op zijn bevelen rent een aantal afzichtelijke mannen de spelonk in, om de aanstichter van dit kwaad te pakken te nemen.







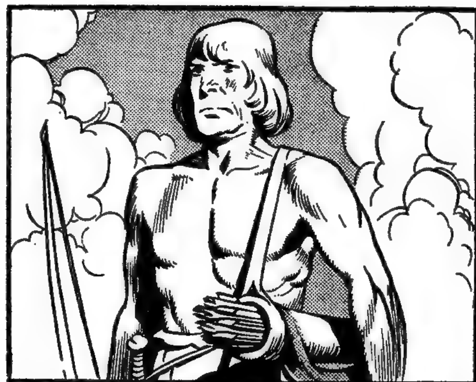
Aangewakkerd door de wind laait het vuurtje knetterend op. Dicht eromheen geschaard koesteren Winonah en Pum-Pum zich aan de warmte . . . Plotseling zien zij een aantal afgrijselijke wezens uit de spelonk stormen. Verschrikt springen zij op en de dwerg krijgt bijna een toeval als hij deze gedrochten ziet. Met woeste kreten stormen zij op het tweetal af en dan gebeurt er iets onverwachts: nabij de vlammen worden de wezens eensklaps doorschijnend en lossen, onder het slaken van akelige kreten, in het niet op . . . Het enige dat overblijft is een grote dikke nevel, die nu door de wind de spelonk weer ingedreven wordt. Ontzet hebben Winonah en de dwerg toegezien . . . tot Winonah een idee krijgt. Als deze mannen oplossen in het vuur, dan gebeurt misschien wel hetzelfde met de duizendjarige Oude, als hij met vlammen in aanraking komt! Kort geeft zij Pum-Pum enkele bevelen en er komt een brede glimlach op het bolle gezichtje van de dwerg. Vastberaden grijpt het kereltje een brandende tak en hiermee gewapend rent hij de spelonk door, tot hij aan de andere kant van aangezicht tot aangezicht staat met de Oude. Op het zien van het kleine mannetje met de laaiende fakkel in zijn handen, slaakt de Oude een jammerlijke gil en houdt afwerend zijn handen voor het gelaat. Met een grote boog werpt Pum-Pum de fakkel op de duizendjarige toe . . .







De fakkel suist knetterend door de lucht en gespannen kijken Pum-Pum en Winonah toe. Ook Eric kijkt belangstellend de fakkel na... De duizendjarige Oude slaakt angstige kreten en tracht weg te lopen, maar zijn benen zijn veel te zwak en wanhopig zwaait de Oude met zijn magere armen... Met een luide plof valt de fakkel voor de voeten van de duizendjarige en nu gebeurt er wat Winonah al vermoedde: een geweldige rookzuil omhult de Oude. Hij wordt doorschijnend en men ziet ten laatste niets anders meer dan een doorzichtig geraamte. Het water des levens, dat deze Oude zolang tot voornaamste bestanddeel van zijn lichaam diende, verdampt door de hitte der vlammen. De oude man lost op in een dikke witte nevel. Nu is slechts zijn spookachtige kop nog zichtbaar en dan, met een laatste jammerlijke gil, verdwijnt de Oude van de rots, de duizendjarige, in het niet...





Op het ogenblik dat de Oude zijn laatste erbarmelijke gil slaakt, herkrijgt Eric zijn geheugen . . . Verbijsterd kijkt hij om zich heen . . . Hij staat te midden van een ondoordringbare nevel . . . Als deze langzaam optrekt ziet hij Winonah en de dwerg voor zich staan. Het weerzien is — hoe kan 't anders — lang en hartelijk. „Ik ben zo blij, dat ik je terug heb," fluistert Winonah. „De kracht van de Oude is gebroken. Het was vreselijk. Hij ging in rook op." De dwerg staat er glunderend bij te kijken. Per slot van rekening was híj het toch die de fakkel wierp en zo aan alles een eind maakte! Nu kijken de drie vrienden eens om zich heen . . . Alles is verdwenen, de dode boom, die voor de ingang naast de bron stond, de spelonk, de bron met het water des levens, de akelige wezens . . . de oude bewaker van het levenswater . . . Alles is verdampt door de hitte van het vuur, omdat alles, de wezens, de boom, de Oude, slechts leefden door het levenswater . . .

Dan doet een gekuch hen opkijken en uit de schaduw van de rots treden twee gestalten te voorschijn . . .

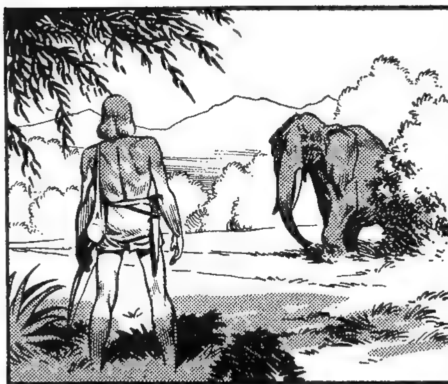
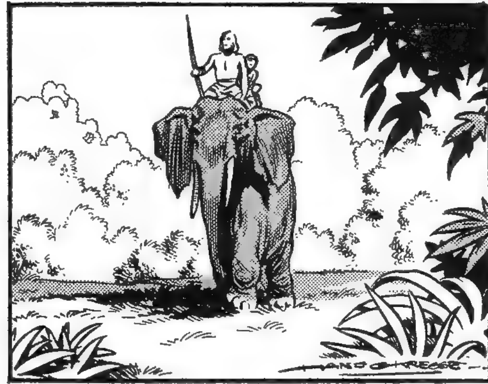






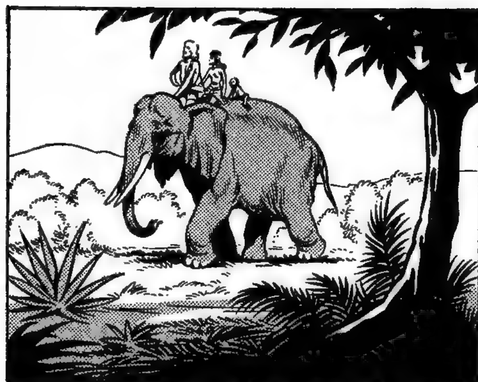
Ogenblikkelijk herkent Eric de twee mannen. Het is het tweetal waarmee hij vriendschap had gesloten toen hij nog in de ban van de Oude verkeerde. Zij zijn niet in rook opgegaan, omdat zij nog geen natuurlijke dood gestorven waren. Wél merkt Eric dat zij er opeens veel ouder uitzien . . . „Wij zijn u dankbaar," spreekt een der mannen. „U hebt ons gespaard voor een vreselijk lot. Jaren geleden stuurde Dzilah ons hierheen om het levenswater te bemachtigen. Wij zijn er niet in geslaagd en nu is de bron verdwenen. Wij durven niet meer terug te keren, want Dzilah zou ons zwaar straffen.

De beide mannen raden ook Eric en zijn gezelschap aan, niet terug te gaan naar Dzilah, daar zij, volgens hen, een gevaarlijke heks is. „Zij zal u betoveren," besluit de spreker. Maar Eric haalt lachend de schouders op. Dat is mij één keer overkomen, maar dat zal mij geen tweede keer gebeuren," zegt hij en daarbij blijft het.

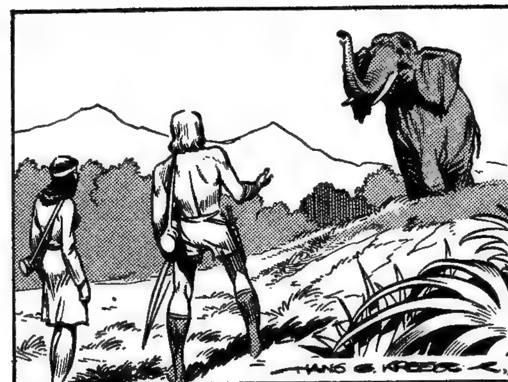




Als zij afscheid van de mannen genomen hebben en deze uit het gezicht verdwenen zijn, zegt Winonah zachtjes: „Aan de voet van de zwarte rots heb ik een klein flesje gevonden. Zat daar het water des levens in?" Verblijd geeft Eric een bevestigend antwoord en na een korte speurtocht vinden zij inderdaad het flesje terug. Het levenswater zit er nog in. Gelukkig was het te ver van de hitte van het vuur verwijderd om te verdampen.

Dan herinnert Eric zich opeens de olifant waarmee hij een groot gedeelte van zijn tocht aflegde. Op zijn vraag of Winonah iets van het beest bespeurd heeft, knikt zij bevestigend en verheugd laat onze Noorman een roep horen. Het duurt niet lang, of het logge beest verschijnt en hoewel Pum-Pum eerst erg verschrikt kijkt, en ook Winonah niet op haar gemak is, weet Eric zijn vrienden gerust te stellen. Met enige moeite gelukt het hun op de rug van het dier te komen en nu gaat de tocht voort in de richting van de burcht van Dzilah, de heks . . .







Dagen achtereen trekt het vreemde gezelschap door het oerwoud. Zij hebben geen last van overvallen door wilde dieren. Daarvoor is de machtige olifant een waarborg. Pum-Pum zit met een angstig gezicht achterop en houdt zich krampachtig aan Winonah vast, die zich op haar beurt weer met een onzeker gevoel aan Eric vastklemt. Maar ondanks het onwennige valt geen van drieën van de rug van de olifant, gelukkig, en de tocht wordt zonder noemenswaardige gebeurtenissen voortgezet. Na bijna een week komt de burcht van Dzilah in zicht en bij het zien van het onheilspellende bouwwerk weigert de olifant opeens verder te gaan. „Wéér de invloed van Dzilah," denkt Eric. Hoe hij hem ook aanzet, het dier verroert geen poot meer en ten einde raad besluiten de drie vrienden maar het laatste gedeelte van de tocht te voet af te leggen. Nog een keer tracht Eric de olifant mee te lokken, maar met een klagend getrompetter weigert het dier. Zijn kleine oogjes staren de drie vrienden na en dan verdwijnt het met een laatste gesnuif in de wildernis . . .







Winonah is 'n beetje verontrust door het gedrag van de olifant. Volgens haar heeft Dzilah er beslist iets mee te maken. Al wil Eric 't niet toegeven, diezelfde gedachte had hij óók ... Langzaam vervaagt dit denkbeeld echter. De zon is bijna achter de horizon verdwenen, als zij hun kamp in de wildernis opslaan en nog één keer slapen zij onder de sterrenhemel.
De volgende morgen vroeg zetten zij de tocht voort en tegen de middag staan zij voor de poort van de burcht. Eric blaast een paar maal op de hoorn en langzaam zwaait de deur open. Onder begeleiding van een paar krijgers begeven zij zich naar de tovenares. Deze kijkt verbaasd op bij het zien van Eric en zijn gezelschap. Zij waande het drietal reeds lang dood ... Nu kijkt zij Eric met meer dan gewone hartelijkheid aan; Winonah verwaardigt zij met geen blik.
Eric overhandigt de tovenares het flesje met het kostbare levenswater en een lachje krult haar mond. „Gij zijt een held, mijn vriend," zegt ze lieftallig. Met een onbehaaglijk gevoel kijkt Winonah haar aan. Die toon bevalt haar niet.







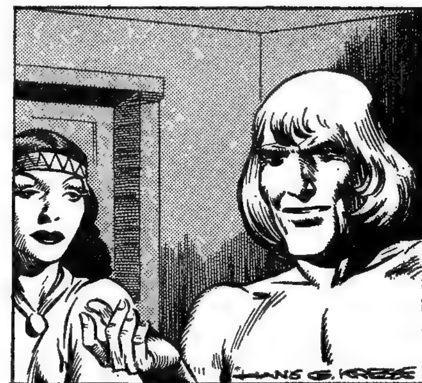
De schone Dzilah is een en al vriendelijkheid, nu Eric haar 't levenswater gebracht heeft. Zij draagt er zorg voor, dat het de drie reizigers aan niets ontbreekt na hun lange tocht. Eric begint te geloven dat hij zich in haar vergist moet hebben. De mannen, die hij op de rots ontmoette, hebben het in ieder geval bij het verkeerde eind gehad!
„Ik zal u rijkelijk belonen," glimlacht Dzilah zoetsappig en Eric antwoordt: „Geen beloning verlang ik, Dzilah. Slechts verlof met mijn vrouw en mijn kleine vriend naar mijn land terug te keren! Weer glimlacht de tovenares. Zij gaat Winonah en Eric voor naar een luxueus vertrek en nodigt hen uit te gaan zitten. „Gij hebt mij een grote dienst bewezen," zegt zij zachtjes. „Gij moet wel een dapper man zijn, want gij hebt bereikt, wat nog niemand voor u bereikt heeft . . ." en liefkozend bekijkt zij beurtelings Eric en het flesje met het levenswater.
Op verzoek van Dzilah vertelt Eric nu zijn avonturen en tot besluit vraagt hij: „Wanneer kunnen wij naar mijn land vertrekken?" Dzilah glimlacht beminnelijk en antwoordt: „Ge zoudt mij een eer bewijzen, nog enige tijd mijn gast te willen zijn, maar zo ge mijn uitnodiging afwijst, het zij zo . . . Als beloning voor de dienst die ge mij bewees, moogt ge vertrekken wanneer ge wilt . . . en dan begeleiden mijn zegewensen u en de uwen . . .



HET STENEN AFGODSBEELD







Nadat Eric met behulp van Winonah en de dwerg erin geslaagd is voor Dzilah het Water des Levens te bemachtigen, geeft deze Eric te kennen dat het hem weliswaar vrijstaat naar zijn land te vertrekken, maar dat zij het op prijs zal stellen als zij nog een tijdje zouden willen blijven.
Dzilah laat zich van haar beminnelijkste kant zien; zij is vrolijk, gul en hartelijk, zodat Eric van dag tot dag zijn vertrek uitstelt. Dat is helemaal niet naar de zin van Pum-Pum.
Eric komt echter steeds meer in de ban van Dzilah's bekoorlijkheid en hij begint ernstig te overwegen hun vertrek nog wat langer uit te stellen. Winonah kijkt Eric bezorgd en verdrietig aan; zij zegt niets. Hoe kan zij spreken over het bange voorgevoel dat haar bekruipt?

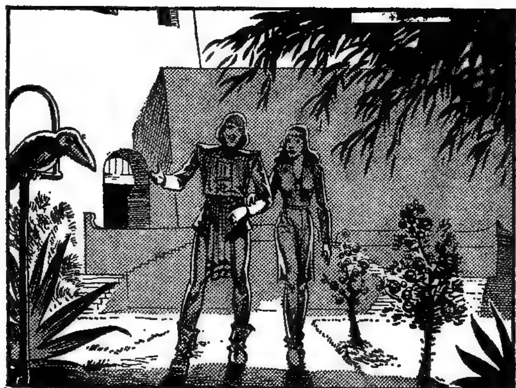




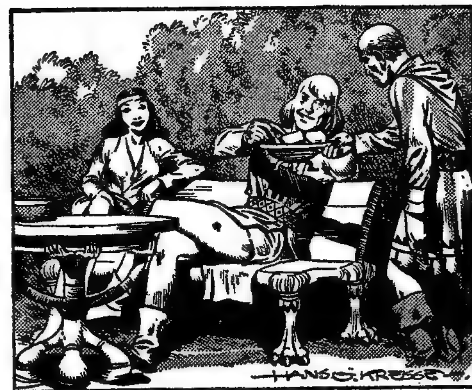


Al een hele tijd hebben Eric en Winonah Dzogolo gemist: nergens is de trouwe neger te vinden en Eric is al van plan het eens te gaan onderzoeken, als bij een maaltijd tot zijn verbazing Dzogolo als bediende optreedt. Het vreemde is echter dat de neger, die toch erg aan Winonah en Eric was gehecht, geen enkele blijk van herkenning geeft. Hij verwijdert zich weer zonder een woord te hebben gesproken. Als hij weg is vraagt Eric: „Wat heeft dat vreemde gedrag van mijn trouwe vriend Dzogolo te beduiden?" „Ik kan hem goed gebruiken," antwoordt Dzilah kalm, „hij is trouw, groot en sterk en daarom maakte ik dat hij u vergat. Vergeef mij dat ik u niet eerder inlichtte," — het is alsof haar halfgesloten ogen dreigen – „maar zo is nu eenmaal m'n gewoonte."

Na deze woorden volgt een stilte. Eric is een beetje van zijn stuk gebracht. Maar Winonah is diep getroffen. Al haar voorgevoelens komen weer boven. „Oh, Eric," smeekt ze als ze alleen zijn, „laten wij toch weggaan. Wat is dat voor een manier van doen met die goede Dzogolo. Ik heb zo'n angstig voorgevoel, ik zie onheil naderen!" Eric omarmt haar en tracht haar gerust te stellen. Geen van beiden zien hoe het gordijn opzijgeschoven wordt. Het is Dzilah die dit tafereel met boosaardige blikken gadeslaat.







Onbewust van Dzilah's dubbelhartigheid, genieten Eric en Winonah van de rust en de weelde op de burcht. Vaak wandelen ze in de uitgestrekte tuinen en dan vertelt Eric zijn vrouw over zijn eigen land; hoe koud het daar kan zijn met sneeuw en ijs, hetgeen Winonah haast niet begrijpen kan. Zij bewonderen de prachtige planten, bloemen en dieren en ook Pum-Pum gaat vaak mee. Op zekere dag, als zij weer aan het wandelen zijn, kijkt Pum-Pum toevallig om. Nog juist ziet hij, hoe achter het dichtvallende gordijn Dzilah hen stond na te kijken. Hij vertelt niets van zijn ontdekking, maar beslist op zijn hoede te blijven en hier en daar eens rond te neuzen. Dit is voor hem niet moeilijk, want Dzilah keurt hem geen blik waardig, daar zij hem als een kinderlijk en onbenullig wezen beschouwt. Overal kan hij ongehinderd lopen en dat komt hem nu goed van pas.

Eric en Winonah gaan naar een bank om wat te rusten. Pum-Pum loopt nog even door en even later verschijnt een dienaar met een blad, waarop wat vruchten en een briefje.







Het briefje bevat de mededeling dat Dzilah Eric voor zijn vertrek nog één gunst wil vragen. Zij verzoekt hen daarom 's avonds op haar kamer te komen. Tijdens deze bijeenkomst vraagt Dzilah hem wanneer hij wenst te vertrekken, omdat ze graag zou willen dat hij nog een kleine opdracht voor haar uitvoerde. „Maar ja, als het te veel tijd neemt, zal ik iemand anders zien te vinden. Hoewel," zegt ze met een betekenisvolle glimlach, „dat niet gemakkelijk zal zijn, want mannen zoals u zijn zeldzaam . . ." „Deel mij slechts uw wens mee. Na al uw gastvrijheid kan ik moeilijk vertrekken zonder tenminste getracht te hebben er iets tegenover te stellen," antwoordt Eric en Winonah kan haast niet anders dan toestemmen. Dzilah doet dan een enigszins verward verhaal van een ruïne in een bos, twee dagen reizen ver, waar een schat begraven is die aan haar familie heeft behoord. Zij stippelt de weg uit die hij moet gaan en waar hij precies de ruïne kan vinden. Winonah is zeer droevig gestemd. Zij smeekt Eric Pum-Pum mee te nemen, waarin hij toestemt. Vergeefs tracht Eric zijn vrouw gerust te stellen. Hij wil haar wat opvrolijken en belooft haar dat ze, dadelijk na zijn terugkeer, de reis naar het Noorden zullen aanvaarden. „En dan, zegt hij, „begint ons leven pas goed!"







Tenslotte schikt Winonah zich in het onvermijdelijke. De volgende dag vertrekt Eric en Pum-Pum gaat mee; hiertegen heeft Dzilah geen bezwaar. Dzilah voorziet Eric van „wonderpijlen" en mondvoorraad. Nogmaals legt zij hem de weg uit en drukt hem strikte geheimhouding op het hart. „Na de vijfde zonsopgang kunt gij weer terug zijn, mijn lieve vriend." Winonah, die reeds afscheid van haar echtgenoot heeft genomen, slaat met lede ogen het vertrek gade. Zij voelt zich aangegrepen door een nameloze angst, doch wat kan zij doen? Zij wordt lusteloos en schuw, met die steeds aanwezige angst in haar hart. Dzilah huichelt medelijden en doet alsof zij Winonah helpen wil. „Hier, deze oude vriend zal u beschermen . . ." Zij opent een gordijn en daar staat in een nis, als uit marmer gehouwen, roerloos en met starende ogen, Dzogolo. Die aanblik is niet bepaald geschikt om Winonah gerust te stellen. De neger herkent haar blijkbaar nog steeds niet. Hij kijkt naar haar met starre blik. Winonah voelt zich nu geheel de moed ontzinken, hetgeen Dzilah haast onmerkbaar doet lachen. Zij weet, dat Dzogolo Winonah niet alleen zal laten tot haar terugkeer, en nu begeeft zij zich vlug naar een kamer hoog in de toren van het gebouw. In 't donker vindt Dzilah zonder moeite haar weg. De glinsterende ogen die haar bewegingen van een afstandje volgen, storen haar niet. Zij steekt een kaars aan en opent een dik boek, waarin zij gejaagd begint te bladeren.







Eindelijk vindt ze wat ze zoekt. Heel zacht begint ze te praten. Intussen zoekt ze in een kast en vult een bak met vloeistof en poeder. De bak wordt op een soort vuurtest gezet, die zij aansteekt. De kamer is nu bijna geheel verlicht door het helle vuur en allerlei vreemde voorwerpen worden zichtbaar. Als de vloeistof in de bak borrelt en kookt, kijkt Dzilah in het boek. Daarna strekt zij beide handen boven de bak uit en spreekt hardop enige woorden. Als het vuur gedoofd is, vult Dzilah een kruik met de vloeistof, blaast de kaars uit en begeeft zich weer naar beneden. Winonah zit lusteloos in een hoekje als Dzilah binnenkomt. Deze zendt Dzogolo weg. Met schijnheilige vriendelijkheid komt ze naar Winonah toe. „Lieve vriendin," zegt zij. „Waarom toch zo treurig? Uw echtgenoot zal al spoedig weer hier zijn; geloof mij, er dreigt hem geen gevaar! Kom, ik zal een opwekkende drank schenken." Zij klapt in haar handen waarop een dienaar verschijnt met een kruik op een blad en twee roemers. Op een wenk van Dzilah verwijdert de dienaar zich en zij schenkt zelf de drank. „Komaan, drink!" zegt de vrouw, „het zal u goed doen," en zij heft zelf haar roemer op. Winonah zet het glas aan haar lippen en drinkt. De smaak is overheerlijk en zij neemt nog een slokje. Doch opeens voelt zij nu een hevige, brandende pijn, alsof gloeiende messen haar lichaam snijden en het wordt steeds erger. Zij wil gillen, doch kan niet . . .







Een wonderlijk gevoel komt over haar. Het is alsof ze ineenkrimpt. Achter haar klinkt een duivelse lach: „Zie in de spiegel," roept Dzilah, „zie in de spiegel, dwaas!" Winonah draait zich om en zij stoot een jammerende kreet uit. Een stokoude vrouw, mager, vervallen, doch met háár hoofdband en háár sieraad om de hals, ziet haar aan vanuit het glas. Afwerend strekt ze de handen uit. „Neen!" gilt ze, „neen, dat ben ik niet!" Een schaterlach doet haar gillen. „Ja, ja, je bent het wél!" krijst Dzilah. „Kijk goed, ha, ha." Nu wendt Winonah zich met smekend gevouwen handen tot haar kwelgeest. „Wat heb ik misdaan, dat u mij zo behandelt?" vraagt ze met een beverige oude stem. „Ha," zegt Dzilah, „jij staat mij in de weg. Je echtgenoot wil ik! Ik bemin hem; jou doden kan ik niet, dat zou onheil brengen volgens de boeken en bovendien, de geest van een gedode medeminnares laat haar moordenaar niet met rust. Neen, dit was het enige dat ik kon doen. Ik zal je eten en drinken zelf brengen! Ga mee! Ik heb ervoor gezorgd dat niemand ons kan zien."

Intussen gaat Eric met Pum-Pum de weg die Dzilah hem aangegeven heeft. Het bos wordt hier steeds hoger en dichter en op een gegeven ogenblik zijn zij op de plaats waar volgens Dzilah de ruïne van het kasteel moet zijn. Voorzichtig lopen ze nu voort . . .







Verwonderd kijkt Eric in het rond. Er is niets bijzonders te zien. Het wantrouwen van Pum-Pum is alweer gewekt. „Wij oppassen," zegt hij, steeds achteromziend, „Mij vinden heel raar!" Ze dringen dieper het hoge, donkere woud in, maar een ruïne vinden ze niet. En tóch, toch zouden ze er reeds lang voorbij moeten zijn . . .

Een poosje dwalen zij nog door de mooie omgeving. Vreemde planten en bloemen en machtige, hoge, dikke bomen, doch van een ruïne geen spoor. Pum-Pum dringt aan op terugkeren en hij krijgt opeens haast. „Gauw, mij denken, wij met lelijk doel hierheen gestuurd door gekke vrouw, gauw terug!" Eric wil dit niet geloven, maar besluit ook maar terug te keren, want verder zoeken is toch nutteloos. Hij staat in gedachten even stil en plotseling is het alsof hij Winonah's stem hoort zoals zij sprak de avond voor zijn vertrek: „Ik ben zo bang!" Duidelijk hoort hij zijn naam roepen, met een angstige klank, en daarop nog eens: „Eric! Eric!" Hij kijkt om zich heen en ziet slechts het bos en Pum-Pum die hem angstig aanstaart. Wat kan dit betekenen? Wat gebeurt er?



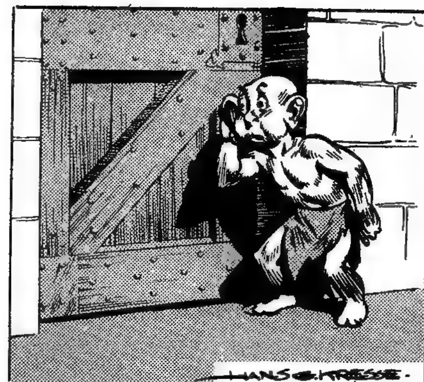




Doordat Pum-Pum hem onzacht aan zijn arm trekt komt Eric tot zichzelf. Hij begrijpt niet wat hem bezielde. „Jij lijken dronken!" zegt Pum-Pum kwaad. Zij keren dus onverrichter zake terug en Dzilah doet erg teleurgesteld als blijkt dat hij niets gevonden heeft. Ze vertelt dan dat Winonah hem achterna gegaan is. „Vanavond zal ik u enige dingen mededelen," zegt ze. „Het is hier niet gevaarlijk in de buurt en de mannen brengen haar weer veilig thuis. Morgen is ze hier," besluit Dzilah met een dubbelzinnig lachje. „Kom intussen bij mij het avondmaal gebruiken!
Zo geschiedt het, en 's avonds wordt bij kaarslicht een heerlijke maaltijd opgediend voor hen alleen. „Nu zal ik u vertellen," lispelt ze, „over het besluit van uw gemalin, u te volgen. Maar proef eerst eens van mijn nieuwe wijn; een zéér bijzonder soort." Met een glimlach gaat ze naar een kast en haalt een kruik met roemers te voorschijn. Eric vindt deze inval van Dzilah wel wat vreemd; hij heeft er bovendien niet veel zin in nu wijn te drinken. Zonder een woord te spreken reikt zij hem een glas met donkerrode wijn, glinsterend in het kaarslicht. Een wantrouwende blik komt in Erics ogen, maar Dzilah schijnt het niet te merken. Met een instinctieve aarzeling, neemt Eric een slok . . .







Dzilah slaat hem gespannen gade. Het schijnt dat de drank hem bevalt, want hij ledigt het glas in één teug tot op de bodem. Even is hij als verdoofd: dan kijkt hij Dzilah aan en lacht . . . Het is hem vreemd te moede, een aangenaam gevoel doorstroomt hem en hij vindt het prettig dat Dzilah bij hem is. Flauwtjes bedenkt hij dat hem dit nog nooit is opgevallen, en tevergeefs poogt hij zich iets te herinneren. Maar als Dzilah nader komt en hem steeds blijft aanzien, doet hij geen moeite zich te verzetten. Hij voelt alleen hoe onstuimig zijn hart klopt. Het is de door de tovenares gebrouwen liefdesdrank die werkt. Hij is verliefd geworden op deze gevaarlijke vrouw en heeft zelfs het bestaan van Winonah vergeten. Dzilah heeft haar doel bereikt. Een triomfantelijk lachje speelt om haar lippen, die de eerste liefdeskus verwachten . . .

Intussen heeft Pum-Pum niet stilgezeten en overal naar Winonah gezocht. Hij gelooft helemaal niet dat zij weg is gegaan om Eric te zoeken. Zo komt hij bij de deur van Dzilah's kamer en hoort daar zacht gelach en gefluister. Wijs knikt het ventje met zijn bolle kopje en zegt in zichzelf: Mij dit wel gedacht, maar dat-zo-maar-niet-gaan. Pum-Pum steken stokje voor streken lelijk wijf, wacht maar!" Hij verwijdert zich zachtjes.







Eric, die nog slechts leeft voor zijn liefde voor Dzilah, brengt al zijn tijd met haar door en denkt niet meer over weggaan. Dzilah omringt hem met weelde, en voldoet aan al zijn wensen. Pum-Pum wordt totaal over het hoofd gezien en hij maakt daar dankbaar gebruik van. Hij scharrelt overal rond en niemand houdt hem tegen. Vaak betrapt Pum-Pum de beide geliefden in een teder samenzijn, wat het kleine kereltje het hoofd doet schudden in radeloos onbegrip, en soms, als hij Eric eens alleen spreekt, vraagt hij: „Wanneer wij weggaan?" Dan lacht Eric en zegt: „Morgen; overmorgen . . .?!"

Pum-Pum heeft reeds lang ontdekt dat Dzilah iedere avond verdwijnt en op een keer ziet hij kans haar achterna te gaan. Hij verstopt zich achter een gordijn in de gang. Ze komt regelrecht op hem af, haar ogen op het gordijn gericht. Pum-Pum rilt van angst en denkt: „Ze kan er doorheen kijken!" Als zij vlak bij hem is begint ze plotseling te lachen en zijn hart staat bijna stil van schrik. Hij blijft als versteend staan maar ze loopt door. Even staat Pum-Pum besluiteloos. Dan, al zijn moed bijeenrapend, sluipt hij de gang in, achter de tovenares aan . . .



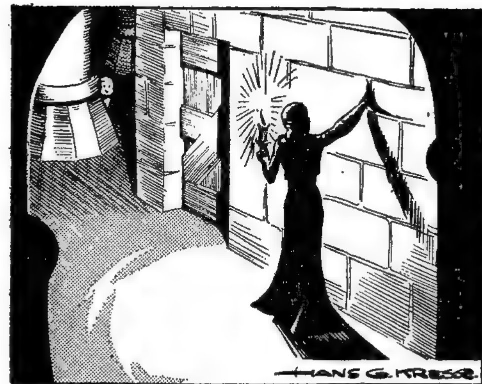




Op zijn tenen, met kloppend hart, volgt Pum-Pum Dzilah ... De gang lijkt eindeloos en er brandt geen licht, zodat de kleine man moet opletten waar hij loopt. Voor zich hoort hij de voetstappen van de vrouw ... Zij schijnt niets gemerkt te hebben. Eensklaps maakt de donkere gang een scherpe bocht en nu ziet Pum-Pum Dzilah, scherp afgetekend tegen het licht van een tweetal kaarsen, die langs beide zijden van een zware eikenhouten deur in de muur bevestigd zijn. De vrouw neemt een der kaarsen uit de luchter en terwijl Pum-Pum gespannen toekijkt, opent zij de deur en betreedt de donkere geheimzinnige ruimte vóór haar. Pum-Pum wacht tot Dzilah in de donkere gang verdwenen is en dan komt hij voorzichtig te voorschijn. De deur blijkt de toegang tot een lange trap te zijn en de dwerg is juist op tijd, om de tovenares om een bocht te zien verdwijnen. Op veilige afstand volgt hij haar, de trap af. Stommelend in het duister houdt hij angstvallig het licht van Dzilah's kaars in het oog, maar dan, plotseling, is het aardedonker. Pum-Pum begint verschrikt te rennen. Hij hoort ratten en ander ongedierte langs zijn voeten vluchten. Opeens merkt de dwerg dat hij zich in een grote ruimte bevindt. In de verte, spookachtig, schijnt flauwtjes een licht: Dzilah's kaars. Op zijn tenen rent Pum-Pum erachteraan. Bij het schijnsel van de kaars ziet hij nu ook waar hij zich bevindt. Het is een groot gewelf: de catacomben van de burcht ... En daar, vóór hem, loopt Dzilah, de kaars hoog boven haar hoofd, als een spookverschijning tussen de reusachtige pilaren. Waarheen gaat zij? Wat zoekt zij in deze griezelige, klamme omgeving?







Op een afstand volgt het mannetje Dzilah en als zij een wending maakt duikt hij vlug achter een pilaar weg. Zodoende ziet hij niet, maar hoort hij, hoe ze een deur opent, die ze niet achter zich sluit. Stemmen klinken. Pum-Pum vat moed en van pilaar tot pilaar glippend nadert hij tot hij de stemmen verstaan kan. Als Dzilah de deur van de kerker opent staat een oud, gekromd wijfje van een houten brits op en nadert haar met schuifelpasjes . . . Een lelijke grijns verspreidt zich over het gelaat van de heks. „Hoe bevalt u mijn gastvrijheid?" giechelt zij. Het oude vrouwtje kreunt klaaglijk en met een krakende stem zegt zij: „Wat heb ik misdreven? Wat doet u met mijn Eric? Waar is hij? Oh, waarom hebt u mij veranderd in een lelijk, oud wijf . . ." Ontsteld heeft Pum-Pum deze woorden gehoord en langzaam begrijpt hij. Daar, achter die deur, heeft Dzilah Winonah opgesloten. En zij schijnt van uiterlijk veranderd te zijn. Een grote woede maakt zich van het kereltje meester en hij vervloekt zijn machteloosheid. Als Dzilah weer uit de cel komt en deze afsluit, hoort hij Winonah van binnen tegen de zware deur bonzen en om hulp roepen. Onbewogen gaat Dzilah naar een gleuf in de muur, waar ze de sleutel van de deur verbergt. Pum-Pum gluurt brutaal om de pilaar heen en vergeet helemaal het gevaar waarin hij zich hierdoor bevindt.





Het geluk is met hem. Dzilah heeft hem niet gezien. Nu moet hij weer maken dat hij vóór Dzilah uit de catacombe komt, zodat hij niet opgesloten wordt. Achter de pilaren omsluipend komt Pum-Pum vóór haar op de trap, die hij moedig in het donker gaat beklimmen. Hij wil dadelijk Eric waarschuwen. Het arme ventje is helemaal ontdaan van wat hij gehoord heeft en hij heeft maar één doel: Winonah uit haar kerker verlossen. Nu hij de weg kent gaat hij zo vlug mogelijk naar de kamer van Eric. Deze ontwaakt dadelijk als zijn deur piepend opengaat, en zit meteen rechtop in bed, gewend als hij is in zijn slaap waakzaam te zijn. In het van buiten komende licht ziet Eric de kleine gedaante van Pum-Pum voorzichtig naar binnen sluipen. Het kleine mannetje smeekt hem vlug op te staan en met hem mee te gaan. Struikelend over zijn woorden vertelt de dwerg wat hij ontdekt heeft. „U meegaan, Winonah redden, uw vrouw, zij lelijk en oud, maar toch vrouw van u. Zij gevangen en behekst. Later weer mooi, jong," zegt hij. Eric begrijpt er niets van. Hij voelt er niet veel voor zijn bed te verlaten, maar als Pum-Pum aanhoudt en de naam Winonah herhaalt: Winonah, Winonah, steeds weer met aandrang, is het alsof er iets in zijn gedachten met geweld naar buiten wil dringen. „Winonah?" zegt hij zachtjes voor zich uit. Pum-Pum kijkt hem vol verwachting aan. Zou zijn meester het zich weer herinneren?



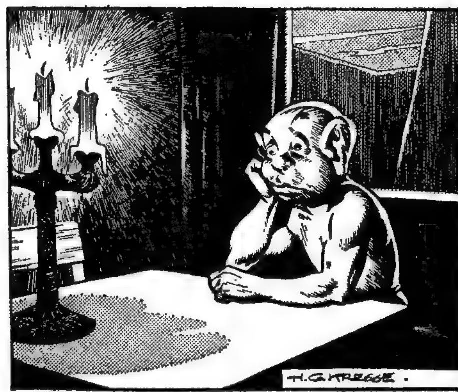




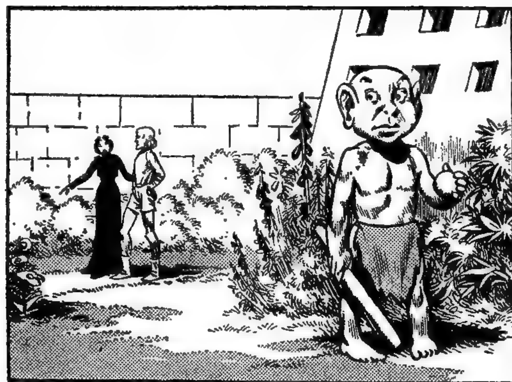
Maar helaas, Pum-Pum ziet hoe Eric terugvalt in zijn vergetelheid. Toch is hij wel bereid met hem mee te gaan. De Noorman kleedt zich vlug aan en samen begeven ze zich op weg. Steeds staan ze even stil om te luisteren, want Pum-Pum begrijpt best wat zijn lot zal zijn, wanneer Dzilah of een van haar dienaren hen betrapt. De maan schijnt hier en daar door de kleine vensters en tovert vreemde schaduwen op hun weg. Zachtjes sluipen ze voort en zo komen ze bij de plaats waar de kaarsen zijn. Zij nemen er ieder één. Pum-Pum gaat zonder aarzelen door, dezelfde weg die hij straks liep. Eric vraagt iets en het klinkt zo scherp langs de stenen wanden, dat ze beiden schrikken, vast overtuigd, dat het door iemand gehoord is. Ze wachten, maar alles blijft stil. Ze gaan weer verder tot ze het gewelf bereiken. Hier luisteren ze even; dan wijst Pum-Pum Eric de sleutel en brengt hem naar de deur van de cel waarachter zijn vrouw gevangen zit. Een hese stem klinkt uit de kerker tot hen door; die klagend spreekt en dan weer hevig snikt. Eric opent de deur en ziet in de schamele cel een heel oud vrouwtje dat eerst geschrokken terugdeinst, doch dan voetje voor voetje naderbij komt. De tranen rollen over haar rimpelige wangen, doch een hoopvolle uitdrukking verschijnt in haar ogen. Zij heft de handen op met een smekend gebaar, sprakeloos. Ook Eric ziet haar aan. Hoog houdt hij het licht, dat nu onbarmhartig schijnt op het oude, vervallen gelaat.







Dan klinkt haar stem hees: „Eric! Eric, ik ben het, Winonah, je vrouw!" Verbaasd staart Eric van Pum-Pum naar Winonah. Dan zegt hij vriendelijk, doch beslist: „Ik ken u niet, u moet zich vergissen?" Wanhopig kijkt Pum-Pum hem aan. Winonah doet een paar stappen terug; vol ontzetting. Ze begrijpt dat Eric haar in deze gedaante natuurlijk niet herkent; maar dat hij haar naam niet weet, niet meer weet dat zij zijn vrouw is, vervult haar met wanhoop. Ze begint te spreken, vertelt wat haar overkomen is en Pum-Pum staat erbij en bevestigt haar verhaal. Beiden doen hun best, maar kunnen de muur die rond Erics herinneringen is getrokken niet doorbreken! Hij weet niet wat hij met dit oude wijfje te maken heeft. Goedhartig en medelijdend als hij is, belooft hij in zijn onwetendheid, te trachten haar te helpen. Dan gaat hij met Pum-Pum weg, Winonah radeloos achterlatend. De sleutel wordt op zijn plaats teruggebracht en voorzichtig gaan ze weer naar boven. Nu moet Pum-Pum Eric echter aan het verstand brengen dat hij vooral geen woord over dit alles mag zeggen. „U niet vertellen," zegt hij. „Dzilah mij ook opsluiten, later wij alles zeggen, mij anders veel bang!" Het kost hem enige moeite, maar tenslotte geeft Eric zijn woord er met niemand over te spreken. Pum-Pum gaat nu ook weer naar zijn eigen kamertje, en zit terneergeslagen te peinzen... tot er langzamerhand een denkbeeld in zijn hoofdje ontstaat.

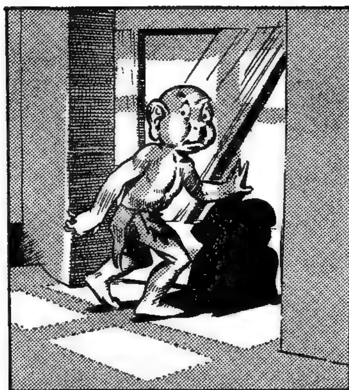






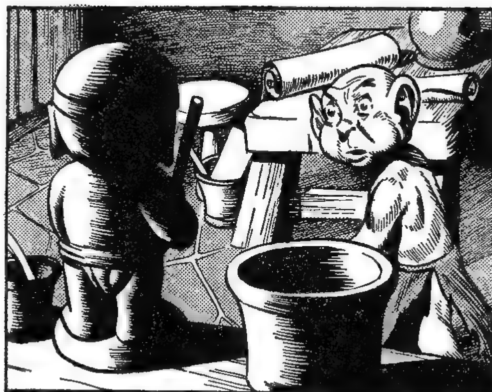
Pum-Pum is een kinderlijk mannetje, maar lang niet dom. Hij had al ontdekt dat Dzilah iedere avond weggaat, na met Eric samen te zijn geweest, en nu heeft hij bedacht dat zij die avonden wel eens gebruiken kon voor haar tovenarij. Hij bespiedt haar steeds en poogt zo dicht mogelijk in haar buurt te blijven. Zo bemerkt hij op een keer, dat ze naar de toren gaat. Hij begrijpt al gauw dat daar iets heel bijzonders moet zijn. Zij beklimt de lange wenteltrap met haar licht in de hand, en steeds weer verdwijnt ze om een bocht. Pum-Pum hoort hoe ze een deur opent en gaat dan terug. Hij weet nu wel genoeg. Daar werkt ze haar boze plannen uit, daar brouwt ze haar tovermengsels, in die torenkamer. Pum-Pum heeft al vaker 's avonds vanuit zijn kamertje licht in de toren gezien, soms tot heel laat. Nu heeft hij het plan opgevat eens goed op te letten hoe laat ze daar bezig is en hoe lang. Vele avonden zit hij voor zijn raam naar boven te turen naar het licht in de toren, en zijn plan neemt vaste vorm aan . . .



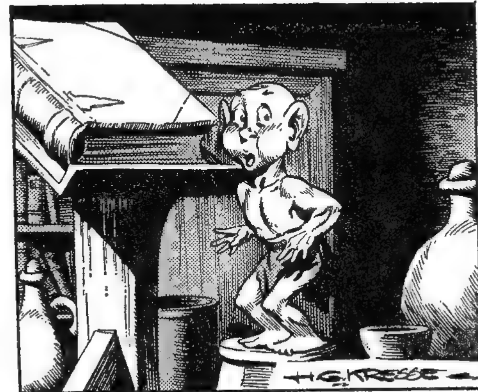




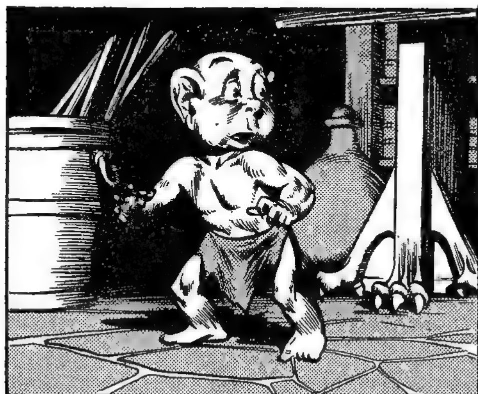
Eric en Dzilah gaan zo in elkaar op, dat ze weinig aandacht schenken aan hun omgeving en zeker niet aan Pum-Pum. Eric wordt geheel door Dzilah in beslag genomen en is het oude vrouwtje in de catacomben alweer totaal vergeten. Pum-Pum die vastbesloten blijft Winonah te redden, ziet op zekere dag zijn kans als Dzilah en Eric in de tuin zijn. Hij gaat onbemerkt naar de toren en begint de wenteltrap te beklimmen, wel enigszins bevreesd, want hij weet toch niet wie of wat hij boven zal vinden. Angstig nadert hij de zware deur van de torenkamer. Tot zijn verrassing zit de sleutel in het slot; de deur blijkt niet afgesloten en met bonzend hart duwt Pum-Pum er tegen. Het blijft stil. Wat moediger nu duwt hij de deur geheel open en stapt dan vlug naar binnen. Een vreemde kamer ziet hij, vol onbegrijpelijke voorwerpen en middenin blijft hij beduusd staan; dan gaat hij eens rondkijken. In de hoek staat het geraamte van een mens. Pum-Pum kijkt er angstig naar. Nooit heeft hij zoiets gezien, maar het staat doodstil, dus komt hij dapper iets naderbij. Kruiken, flessen, vijzels, dozen en boeken, veel boeken, een doodshoofd, wat Pum-Pum weer een rilling bezorgt, tangen en grote vuurpotten. Maar hij vermant zich en wil de dingen eens van dichtbij gaan bekijken . . . als zijn blik valt op het beeld dat op een tafel bij het raam staat. Lijkt het zo of . . . bewegen die ogen? Het is toch van steen!? Dat ziet Pum-Pum heel goed. Daar weer! Het is precies alsof de ogen leven. Het ventje trilt van schrik en staart ongelovig naar het beeld.



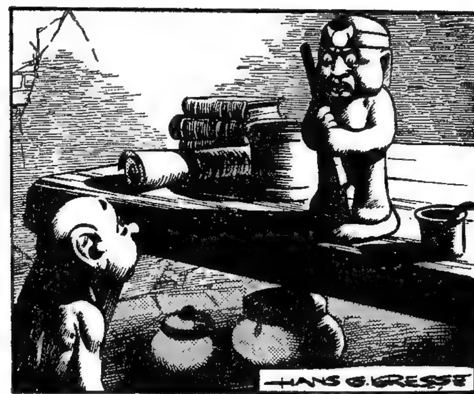




Grote bolle ogen zien Pum-Pum met een boze uitdrukking aan. De dwerg krijgt het er benauwd van. Als hij niet beter wist, zou hij geloven dat het de ogen van een mens waren! Maar het beeld is van steen en onbeweeglijk. Schichtig kijkt hij er nog eens naar en besluit dan zijn onderzoekingstocht voort te zetten. Op zijn tenen sluipt hij door het vertrek. Hij durft nu wat beter rond te kijken en ziet nog veel meer vreemde zaken! Daar, op een lessenaar ligt een heel dik boek. „Ha! een toverboek!" zegt hij hardop, en schrikt vreselijk van het geluid van zijn eigen stem. Het ligt te hoog voor hem en Pum-Pum sleept een kruk naderbij om op te staan. Hij vergeet helemaal om bang te zijn, zo verheugd is hij met zijn vondst, doch als hij erbij geklommen is en de grote vergeelde bladen omslaat, beseft hij pas dat hij er niets aan heeft! Hij kan immers niet lezen! Mistroostig bekijkt hij de wonderlijke figuren en platen, de grote en kleine lettertekens. Het geeft niets. Hij wordt er niets wijzer van en doet het boek maar weer dicht. Hij wil van zijn verhoging stappen maar eensklaps verstijft hij . . . Duidelijk en nadrukkelijk heeft een gekuch door de muffe ruimte geklonken. Met uitpuilende ogen gluurt Pum-Pum om zich heen, maar hij ziet geen mens . . . Alles in de kamer is stil en beweginloos.

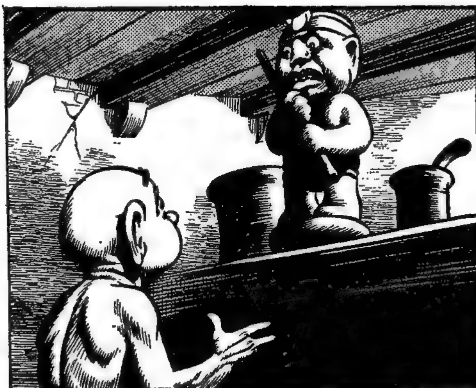






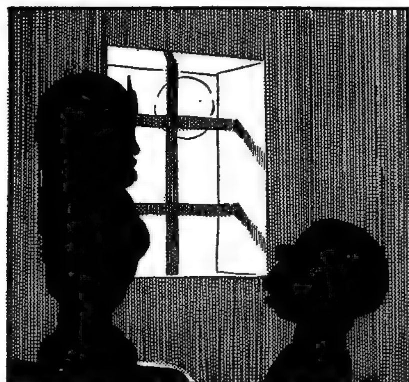
Bibberend klautert de dwerg van zijn verhoging af. Hij kijkt verdwaasd in het rond en verwacht dat uit de een of andere hoek iemand te voorschijn zal treden, doch niets beweegt . . . Hij herinnert zich opeens het geraamte en gaat er schoorvoetend heen, met angstige ogen het griezelig ding beglurend . . . De holle gaten kijken nietsziend in de verte . . . Op de gebleekte beenderen ligt een laagje stof. Nee, het geraamte kan onmogelijk gekucht hebben. Maar wie dan? Duidelijk had hij het zachte hoesten gehoord, het kwam van binnen de kamer. Spiedend kijkt hij in het rond en dan valt zijn oog eensklaps op het vreemde, stenen beeld . . . Zou dat . . . Met kloppend hart nadert Pum-Pum de dwergachtige figuur . . . Hier is iets niet pluis . . . Kijk, daar is het weer; alsof de ogen flikkeren. Het kan toch niet waar zijn, dat een stenen beeld spreken en hoesten kan? Met knikkende knieën nadert Pum-Pum de bank waarop het beeld staat en neemt de levenloze pop met argusogen op. Het is bewegingloos en van steen. Daaruit kan nooit een menselijke stem opgeklonken hebben. Langzaam aarzelend blikt Pum-Pum in de ogen van het monsterachtige beeldje en de haren rijzen hem te berge . . . Want de ogen bewegen. Zij staren nu recht in de zijne met een boze blik.

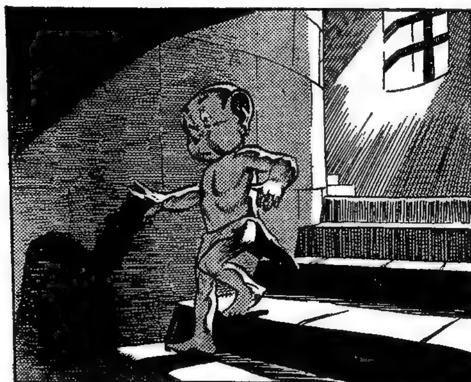


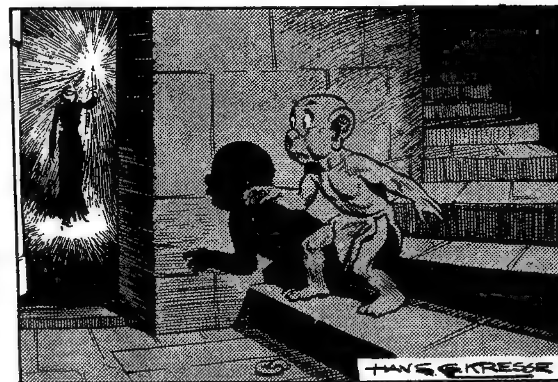




De ogen schitteren kwaadaardig en de dwerg voelt zich in hun blik gevangen; het is alsof hij in een betovering raakt.
„Wie zijt ge?" hoort hij een lage, zachte stem zeggen, „en wat doet ge hier?" „M-m-m-mij?" stottert het ventje, „m-m-m-mij wezen dwerg van Eric, geen slecht, zoeken t-to-toverboek."
„Ik ben een tovenaar," zegt dan het beeld, „het boek behoort mij. De vrouw beneden, Dzilah, die gevaarlijke heks, heeft het mij ontstolen en daar zij er zonder mijn hulp niet alles uit kan begrijpen, kon ze mij niet doden, maar veranderde mij met behulp van mijn eigen toverkracht in steen. Als ik weiger haar te helpen, vernietigt zij mij! Help mij weer een mens te worden en ik zal u rijk belonen, help mij!" Pum-Pum zou het wel wilen, maar hij heeft een beetje angst gekregen van tovenaars en tovenaressen. Wie weet wat deze weer voor kwaads zou brouwen! Om tijd te winnen zegt hij: „Maar nu niet kunnen, Dzilah komen en dan alles uit!" „Ja," murmelt het beeld, en de ogen flikkeren zo woest, dat Pum-Pum een stapje achteruit gaat. „Maar kom terug . . . of 't zal je berouwen!"







Het vreemde beeld dreigt en smeekt het kleine kereltje terug te komen. „Mij hier stilletjes komen boven," zegt de dwerg benauwd; „niet veel zin, ook levende-ogen-beeld gemaakt te worden, mij nu gauw weg, veel laat! Mij terugkomen en alles vertellen, misschien hulp meebrengen," en fluks maakt hij dat hij wegkomt.
Aan de maan, die nu hoog aan de hemel staat, merkt het kereltje dat het de hoogste tijd wordt. Angstig en bevend en goed luisterend, begint hij de wenteltrap zo vlug mogelijk af te dalen. Als Dzilah hem betrapt is het met hem gedaan! Nog een klein eindje; die trap is ook zo eindeloos. Bijna is hij er, als hij meent een geluid te horen, en jawel . . . er komt iemand nader met zachte schreden!
Pum-Pum heeft deze avond heel wat te verduren. Ook nu weer schrikt hij zo hevig, dat hij niet weet wat te beginnen. Nader en nader komen de voetstappen. Het kan niet anders of het is Dzilah. Het zweet breekt de dwerg uit . . . Wat moet hij beginnen? Terugrennen, zich verstoppen? Radeloos kijkt hij in het rond, maar hij ziet niets waar hij zich verbergen kan en steeds dichterbij komen de voetstappen . . .







De angstig naar een uitweg zoekende ogen van Pum-Pum zien opeens het luik dat vlak voor zijn voeten onderaan de trap is, en zonder ook maar een ogenblik na te denken, trekt hij aan de ring. Gelukkig, met enige moeite krijgt hij het luik open. Het licht van Dzilah's kaars werpt zijn schijnsel al tot vlak voor hem, en als zij bij de hoek is, is onze vriend net op tijd verdwenen. Dzilah loopt niets vermoedend door, terwijl achter haar heel voorzichtig het luik een klein eindje wordt opgetild en het bolle kopje van Pum-Pum er onderuit gluurt. Met boze ogen kijkt de dwerg haar na, tot ze om de bocht van de trap verdwenen is. Hij trekt het luik weer zachtjes dicht en moppert voor zich heen: „Gij gaan maar, lelijke heks! Pum-Pum u wel krijgen!"

Hij durft nu toch echter niet goed uit zijn schuilhoek te komen. Als hij wat aan de donkerte om zich heen gewend is, ziet hij een tamelijk grote ruimte; de trap onder het luik was nogal hoog. Al tastend gaat het kereltje voort. Misschien, zo denkt hij, kan ik een andere uitgang vinden, dat zou goed van pas komen!

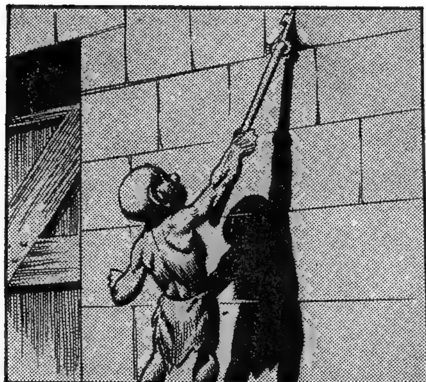
Zo, voorzichtig zijn weg zoekend tussen een doolhof van kisten en kruiken, ziet hij ver voor zich uit licht schemeren door een brede kier . . .







Pum-Pum sluipt naar de lichtkier die hij in de verte ziet. Er blijkt een deur te zijn. Eerst blijft het ventje met zijn oor tegen de kier een hele poos luisteren; de doodse stilte wordt door niets verbroken en hij duwt de deur zachtjes open . . .
Hij staat nu in een soort kelderkamer, die verlicht wordt door een getralied venster in een der muren . . . Vóór hem bevindt zich een andere deur, zwaar met ijzer beslagen en van grote sloten voorzien. Hij is al bang dat hij de tocht zal moeten opgeven. Maar de deur wijkt als hij er tegen duwt. Overal liggen dikke stoflagen, waaruit het mannetje afleidt, dat hier in lange tijd geen mens gelopen heeft. Een donkere trap ligt vóór hem. Lang aarzelt hij; waarheen zou deze trap hem brengen? Hij voelt er veel voor terug te keren en te zien of hij toch niet door het luik kan ontkomen. Het ziet er daar zo weinig aanlokkelijk uit, maar ten slotte overwint hij zijn vrees en begint langzaam af te dalen.
Als hij eindelijk beneden is, bespeurt hij weer dezelfde kille lucht als bij zijn bezoek aan Winonah. Ook nu scheren de vleermuizen langs zijn hoofd en na het openen van een zware, houten poort, bevindt Pum-Pum zich in een grote gewelfde ruimte met forse pilaren. Verbaasd kijkt hij rond. Het lijkt precies op de catacomben waar Winonah gevangen zit!



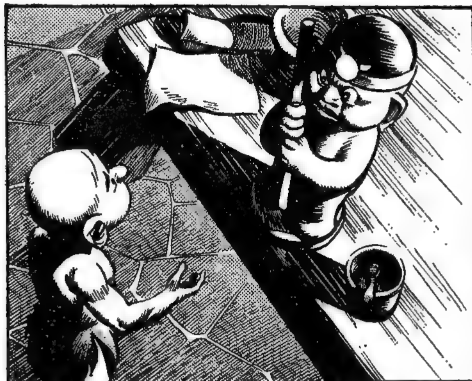
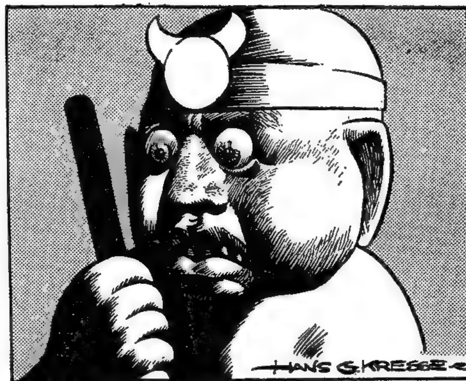




En zo blijkt het ook te zijn! Pum-Pum is zeer verheugd over zijn ontdekking. Nu kan hij nóg eens naar de arme Winonah gaan en haar meteen vertellen van de tovenaar! Hij zoekt even en vindt een stok waarmee hij de sleutel van Winonah's kerker uit zijn schuilplaats kan wippen. Vóór hij echter de deur opent, wacht hij nog even, achter een pilaar verborgen, om te zien of alles veilig is. Hij opent dan de deur, en Winonah, die in elkaar gedoken in een hoekje zit, komt nader, dankbaar voor dit bezoek van haar kleine vriend. Pum-Pum begint nu zijn relaas. Hij vertelt hoe het stenen afgodsbeeld een mens schijnt te zijn, betoverd met zijn eigen toverkunst door de slechte Dzilah. „Hij willen weer mens zijn, weer toveren," praat het kereltje. „Mij misschien kunnen hem helpen?" Winonah luistert gespannen toe. Zij ziet hier een mogelijkheid waaraan zij bijna niet durft te denken. Oh, als de tovenaar haar weer kon veranderen zoals ze was, een mooie jonge vrouw! Nu bepraat ze de trouwe dwerg en legt hem uit hoe hij de tovenaar beloven moet hem te helpen op voorwaarde, dat hij haar, Winonah, eerst helpt en zijn toverkracht gebruikt om haar weer haar oude gedaante terug te geven.

„Mijn trouwe, kleine vriend," zegt ze, „help mij!"

Pum-Pum, die zeer getroffen is door deze smeekbede zegt: „Mij zijn trouwe kleine vriend, mij helpen! Winonah geduld hebben! Mij komen weer terug!"

De volgende dag begeeft Pum-Pum zich weer naar de torenkamer om zijn boodschap aan de stenen tovenaar over te brengen. De kamer is nog net zo als hij deze de vorige avond verlaten heeft en veel minder beschroomd, nadert hij het afgodsbeeld. „Gij luister," zegt het mannetje. „Mijn vriendin mij vertellen, ik u mogen maken weer mens, maar gij dan eerst maken mijn vriendin jong en mooi." Dan vertelt hij de tovenaar het lot van zijn vriendin. Het beeld rolt vervaarlijk met de ogen. „Dzilah, die bastaard," zegt zijn lage stem. „Zij brengt overal en iedereen ongeluk en ellende." De tovenaar schijnt evenwel niet van plan te zijn zo maar onmiddellijk op het voorstel van Pum-Pum in te gaan en de dwerg begrijpt heel goed de reden hiervan. Het stenen beeld is bevreesd dat men hem aan zijn lot zal overlaten, als het Winonah weer in de jonge vrouw heeft veranderd. Pum-Pum jammert van narigheid en met een ongelukkig stemmetje zegt hij: „Mij *héér*. Mij niet liegen. Mij beloven, mij dan doen." De stem van de magiër laat een gebrom horen en dan is het een hele tijd stil in het muffe, sombere vertrek. Pum-Pum wacht in spanning op het antwoord en het besluit van de tovenaar. Eindelijk zegt zijn stem: „Welaan, laat ons dan zo handelen! Ik zal u helpen uw vriendin haar vorige gedaante terug te geven, en u geeft mij de mijne terug!"

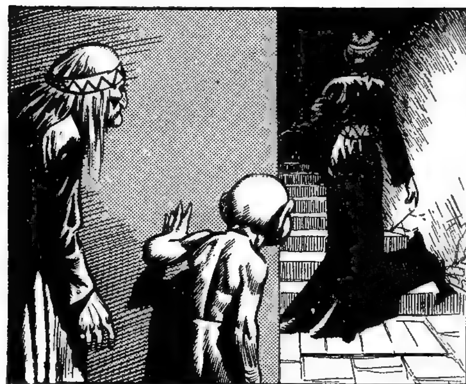




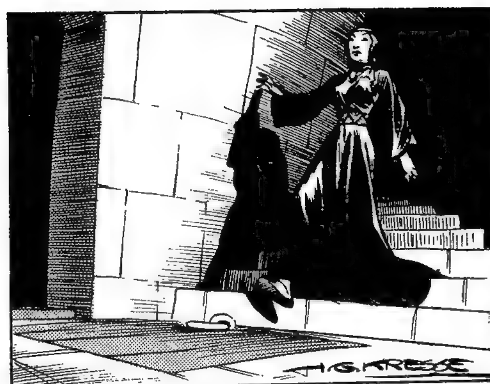


Aangespoord door de tovenaar gaat het kleine mannetje snel aan 't werk. Hij neemt enkele pillen uit een klein potje en op aanwijzing van het stenen beeld sleept hij een zware ijzeren pot naderbij. Dan zegt de stem van het beeld: „Zoek nu in het Boek der Magie daar, waar twee doodshoofden ter linker zijde staan op het rechter blad. Lees vanaf de derde regel, van bovenaf geteld. Daar zult ge lezen wat verder te doen. Pum-Pums gezichtje betrekt. „Wat staat gij daar te aarzelen?" sist het Beeld. „Is het niet duidelijk genoeg wat ik vertel?" Dan komt het hoge woord eruit . . .: „Mij . . . mij . . . domme kleine man . . . mij niet weten kleine letters in boek . . .," stamelt het kereltje hulpeloos.

Maar het móet! Pum-Pum zou Pum-Pum niet zijn als er niet een denkbeeld in zijn klein, maar schrander hoofdje opkomt. „Mij weten!" roept hij verrukt. „Mij halen Winonah hier, zij lezen wel!" Pum-Pum rent nu zo vlug hij kan, maar zonder de voorzichtigheid uit het oog te verliezen, langs de weg door het luik naar de catacomben en stormt de cel van Winonah binnen. „Meegaan," zegt hij, „gauw, wij naar tovenaar!" Winonah begrijpt onmiddellijk wat er gaande is en verlaat zonder spijt haar enge kerker. De deur wordt netjes afgesloten en de sleutel op zijn plaats in de gleuf gebracht. Het vreemdsoortige tweetal begeeft zich nu op weg. Als ze veilig boven zijn aangeland, hoort Pum-Pum met zijn scherpe oren dat er iemand nadert. Winonah staat er angstig en hulpeloos bij. Zou hun plan nu toch mislukken?







Het tweetal weet zich gelukkig nog op het nippertje te verbergen in een zijgang en vandaar zien ze om de hoek, hoe Dzilah zich naar de torenkamer begeeft. Voor deze avond zijn hun kansen verkeken. Even staan ze besluiteloos tot het kereltje het plan oppert zich maar tot de volgende morgen verborgen te houden en dan zo vroeg mogelijk naar boven, naar de tovenaar te gaan. Winonah geeft zich geheel aan de leiding van haar kleine vriend over en als de voetstappen van Dzilah in de verte op de trap zijn weggestorven, gaat Pum-Pum met haar naar het luik onderaan de trap. Beiden verbergen zich nu in de kelderruimte, doch eenmaal daar, bedenkt de slimme dwerg, wat er zou gebeuren als Dzilah deze avond nu ook eens naar Winonah wil gaan kijken. Daar hebben geen van beiden aan gedacht, en als ze een poos later de voetstappen van Dzilah, die terugkomt, boven hun hoofd horen, zitten ze in angstige spanning. Waarheen zal Dzilah nu gaan?







Doodongelukkig zitten ze daar in het donker, tot Pum-Pum het niet langer kan uithouden en zekerheid wil hebben. Hij gaat langs dezelfde weg terug tot waar het gewelf met de zuilen begint, en luistert scherp naar enig gerucht. Als alles rustig blijft voegt hij zich weer bij Winonah, die zich al de ergste schrikbeelden voor de geest haalt, en ze blijven verder kalm afwachten. Pum-Pum steeds waakzaam, neemt af en toe poolshoogte.

Zo zitten ze de hele lange nacht en eindelijk ziet het brave ventje, bij een van zijn onderzoekingstochten, door een gleuf dat het licht gaat worden. „Wij nu opschieten," zegt hij. „Wij naar tovenaar, mooi lang tijd!" Doch Winonah is bang, ze durft niet goed meer en staat op het punt de moed te verliezen. Pum-Pum wordt bijna kwaad. „Kom, wij nu geen foefjes maken," verkondigt hij.

Winonah's zenuwen zijn echter zo van streek door alles wat zij heeft moeten verduren, dat de dwerg inziet dat hij maar wat geduld met haar moet hebben. Als ze hem vraagt toch nog eerst eens goed uit te kijken, voldoet hij aan haar verzoek. Na het luik een eindje geopend te hebben, blijft hij geruime tijd luisteren en de trap in het oog houden.





Alles is rustig; toch wachten de twee nog een poosje en daar het gevaar nu toch werkelijk schijnt te zijn geweken, wagen ze het de weg naar de torenkamer te vervolgen. Kleine, dappere Pum-Pum gaat voorop; hij voelt zich erg gewichtig en zegt geruststellend tot Winonah: „Mij nu in plaats van Eric zolang; gij gerust wezen!"
Zij vorderen zonder verdere tegenslag en komen bij de deur van de torenkamer. Even aarzelt Pum-Pum; dan treden ze binnen. Het beeld staat er, roerloos als steeds, maar met glinsterende bewegende ogen. Vérbaasd staart Winonah naar het wonderlijke ding en de versteende tovenaar op zijn beurt staart naar het oude, zielige vrouwtje; zo zien de twee slachtoffers van Dzilah elkaar voor enkele ogenblikken aan; maar Pum-Pum komt nu in beweging. „Hier ik u brengen, Winonah, zij weer schoon en jong worden, alsjeblieft, heel gauw," beveelt hij. De tovenaar stemt toe. „Dadelijk kunnen we beginnen," bromt hij, „als u, Winonah, het toverboek wilt openslaan en voorlezen wat ik u zal opgeven. Kleine man moet goed toehoren en precies doen wat ik hem zeg. Maar eerst wens ik," dreigt hij met rollende ogen, „uw beider belofte, dat gij mij helpen zult, anders doe ik niets! Wie zegt mij dat gij te vertrouwen zijt?" schiet zijn lage stem opeens uit met een harde gromtoon, zodat het in de kamer weerkaatst. Pum-Pum schrikt hevig; wat gaat er nu weer gebeuren? . . . en ook, als iemand hen hoort! Dan is het uit met alles!





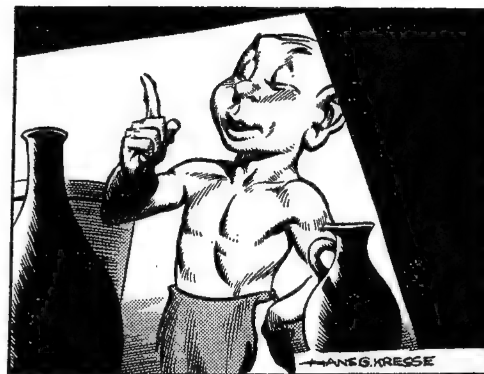


Als Winonah evenwel plechtig belooft en voor de dwerg instaat, dat alles zal gebeuren wat nodig is om ook de tovenaar zijn ware gedaante terug te geven, bedaart deze en kan de grote magie beginnen! Winonah zoekt de bewuste plaats in het boek op en leest voor... onbegrijpelijke, vreemd klinkende woorden; ze spelt ze moeizaam en traag. Maar de tovenaar weet juist wat het beduidt en zegt tegen het kleine kereltje: „Neem die kruik en haal uit de kast deze doos met poeder... giet twintig druppels uit die fles," enzovoorts...

Pum-Pum rent bedrijvig heen en weer en ten slotte zijn alle benodigdheden in de grote pot en roert het ventje ijverig in het mengsel, dat eerst nog moet koken. Als alles klaar is, en de drank gereed, wordt hun geduld nog verder op de proef gesteld, want het brouwsel moet afkoelen. Eindelijk, eindelijk is het zover. Met sidderende handen neemt Winonah een glas, vult het met de bijna zwart gekleurde vloeistof en begint te drinken... langzaam en vol angst voor de uitslag. Zou het lukken? Pum-Pum slaat haar gade en zijn gezicht is vertrokken van spanning... Winonah slaakt een kreet, het glas ontglipt haar hand... „Ik zie niets meer," roept ze, en het is alsof een wazige sluier haar gestalte omgeeft. Wat, als de drank een verkeerde werking heeft?







Een dikke nevel omringt Winonah; dan ineens . . . staat ze daar weer, maar nu in al haar jeugd en schoonheid! Pum-Pum straalt van blijdschap en begroet haar alsof ze jaren is weggeweest. Winonah omarmt dankbaar het trouwe, wakkere mannetje. „Dank, duizendmaal dank!" zegt ze blij, „mijn lieve kleine vriend! Dit zal ik nooit vergeten!" Ze wendt zich nu naar de tovenaar en bedankt ook hem voor zijn hulp. Hierop vertelt ze hem haar belevenissen bij Dzilah en hoe haar echtgenoot Eric zich in de burcht bevindt, onder betovering van deze slechte vrouw.

Nu echter is de beurt aan de tovenaar, die vol ongeduld verlangt dat Pum-Pum eerst zijn belofte aan hem gaat inlossen, voor er iets anders aan de orde is. Pum-Pum voelt zich door zijn geslaagde toverarij een hele Piet en wil nog niet zo gauw afstand doen van zijn macht. „Mij nu zelf beetje toveren . . . alléén!" kondigt hij aan tot grote ontsteltenis van het afgodsbeeld, dat hierop in woede ontsteekt en de hevigste dreigementen laat horen. Het ventje is echter niet bang voor de stenen man en zegt eigenwijs: „Mij u wel helpen, eerlijk, maar mij vinden toveren prachtig en eerst nog proberen, klein beetje maar . . ."



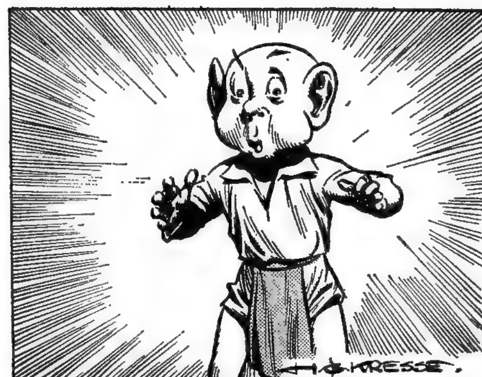




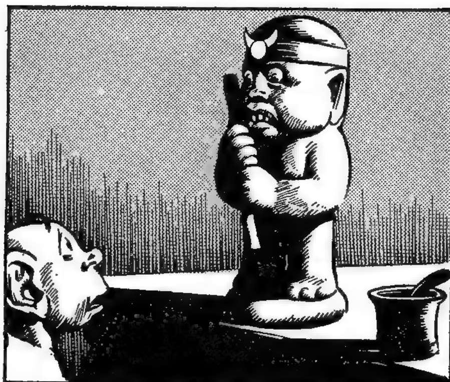
Woest draaien de ogen van het beeld: de stem klinkt schor van opwinding: „Gij, Winonah," zegt hij, „weet wat ge me beloofde. Is dit uw woord? Bedenk ook, dat Dzilah weer terug kan komen! Vlug, talm toch niet langer," dringt hij aan. Pum-Pum heeft in zijn ijver Dzilah totaal vergeten en schrikt nu toch wel even bij de gedachte aan deze mogelijkheid. Winonah neemt hem terzijde en zegt: „Ge moet uw woord gestand doen, Pum-Pum, vergeet niet wat we de tovenaar verschuldigd zijn." Pum-Pum ziet het wel in, maar toch aarzelt hij nog. Hij is geheel door de toverkunst ingepalmd en zoekt gejaagd naar een middel om het einde nog wat te verschuiven. Hij is de held van de dag en wil dit zo graag nog even blijven! Daar . . . ineens, schiet hem iets te binnen. Verheugd springt hij op, en zegt tot Winonah: „Wacht, nog paar kleinigheden eerst; mij vinden, die zeer nodig! Luister . . ." en hij fluistert haar iets in. Winonah knikt en glimlacht toestemmend. Vol ijver nu weer, wendt Pum-Pum zich tot het beeld, dat met verbeten woede afwacht welk uitstel er nu nog moet zijn. „Ik ben benieuwd wat u weerhouden kan nu dadelijk te doen, wat ge beloofde," gromt het. „Ik luister!"







Dan komt Winonah met haar verzoek. „Zie," zegt zij, „mijn kleding is verknoeid en vuil geworden. Help mij zo u kunt, met medewerking van deze kleine man, aan een passend kleed, geschikt om mijn echtgenoot weer te behagen." De tovenaar stemt met rollende ogen toe en Winonah laat Pum-Pum tot zijn grote vreugde de behulpzame hand bieden bij het toveren en plotseling, ziedaar . . ., een lichtstraal en Winonah prijkt in een schoon gewaad.
Maar nóg is de arme tovenaar niet klaar met het kleine ventje, dat nu weer te kennen geeft: „Mij zelf ook nog goede kleren toveren . . . mij te kaal!" De tovenaar begrijpt dat hij wel weer zal moeten toegeven en daar Winonah hem verzekert werkelijk niet te weten wat er nog meer zou kunnen zijn dat het nakomen van hun belofte tegenhoudt, vervult hij ook deze laatste wens, en ziet Pum-Pum zich weer in een keurig buisje en broekje gekleed. Hij is de koning te rijk; bevoelt en betast de stof, draait in het rond om te trachten zich zelf van achteren te bekijken, kortom, vergeet alles om zich heen. Daar klinkt de grommende lage stem van het afgodsbeeld.







„Ik geloof," zegt de tovenaar, en zijn stem is vol van ingehouden drift, „dat het nu welletjes is en ge eens wat meer aandacht aan uw deel van de belofte kunt besteden. Ge schijnt totaal te vergeten, wat er ook voor mij op het spel staat. Gij beiden zijt bovendien ook nog lang niet in veiligheid en als ik mijn menselijke gedaante eens niet terug zou krijgen door uw getreuzel, zoudt ge zelf mede het slachtoffer worden! Komaan, maak wat voort," vervolgt hij heftig.
Pum-Pum, alhoewel toch goedig en behulpzaam van aard, voelt zich, nu hij zo'n persoon van gewicht is geworden, danig in zijn wiek geschoten door deze manier van spreken van de tovenaar. „Wat kalm, wat kalm!" zegt hij eigenwijs, met een verongelijkt gezicht. „Wij nu dadelijk gaan beginnen!"
Terwijl deze dingen in de torenkamer voorvallen, zitten Eric en Dzilah beneden als twee duifjes te minnekozen. Dzilah is in haar schik en laat niet na alles te doen om Eric aan zich te binden. Ze vleit hem en verwent hem op alle mogelijke manieren. Juist is ze bezig hem allerlei heerlijke plannen voor de toekomst te onthullen, als het haar opeens toeschijnt dat Erics volle aandacht, die ze tot nu toe steeds bezat, af en toe verslapt . . .







Midden in een tedere omhelzing kijkt Eric haar ineens met verbazing aan. Het duurt maar kort maar Dzilah besluit bij zichzelf opnieuw de liefdesdrank te brouwen. Misschien, denkt ze, was het mengsel niet sterk genoeg. Vanavond zal ik het dadelijk gereed maken. Ze voelt zich ongerust worden, als Eric wat achteruit gaat en met vreemde blik naar haar blijft staren. Een angstig voorgevoel bekruipt Dzilah, doch ze blijft glimlachen en laat niets merken. Ze komt dicht bij Eric en wil zich zoals gewoonlijk in zijn armen nestelen, doch hij duwt haar nu eensklaps van zich af tot haar grote ontzetting! „Eric, Eric! Mijn lieve vriend!" roept ze luid, „wat is er toch?!" Erics gelaat ondergaat een verandering. Verbazing, ongeloof en twijfel spiegelen er zich achtereenvolgens op af. Dan komen er schrik en ontsteltenis voor in de plaats.
Hij wil spreken, doch de woorden blijven hem in de keel steken . . .







Dan ineens valt Eric uit: „Waar is Winonah? Waar heb je mijn vrouw gelaten en wat betekent deze komedie, dit verliefde gedoe? Vlug, zeg het mij! Wat is hier gaande? Er is iets vreselijks gebeurd, ik voel het!" Dzilah is als door de bliksem getroffen; deze plotselinge verandering valt haar zo rauw op het lijf, dat ze eerst als wezenloos zit, maar dan gaat haar geslepen brein vlug aan het werk. Er is maar één reden waardoor Eric zijn geheugen weer terug kan hebben gekregen zonder dat zij, Dzilah, erin betrokken is.

Het gelaat van de valse vrouw vertrekt krampachtig en zonder te spreken, wil zij Eric voorbijgaan om het vertrek te verlaten. Onze Noorman echter verspert haar de weg. „Eerst opheldering, schone dame," zegt hij dreigend. Doch als een slang glipt ze langs hem heen en rent weg de trap op . . . naar de torenkamer.







De kleine Pum-Pum is inmiddels druk aan het toveren geweest en heeft met dit werk weer succes geoogst! Als alle toebereidselen getroffen zijn, zoals het stenen afgodsbeeld opgaf, komt het hoogtepunt . . . Het beeld barst met een felle knal uit elkaar en temidden van een sissende damp staat plotseling een grote en fors gebouwde man voor de verbaasde ogen van Winonah en de kleine dwerg. In zijn handen houdt hij een vreemd gevormde toverstaf, met dezelfde gelaatstrekken als het beeld. „Het stenen afgodsbeeld bestaat niet meer," zegt de tovenaar en hij vervolgt: „Ge hebt me wel wat geplaagd, Pum-Pum, maar toch ben ik u, evenals prinses Winonah, mijn redding verschuldigd! Dank hiervoor!" En hij schudt Pum-Pum hartelijk de hand. Nu beraadslagen zij met hun drieën hoe het best en zo vlug mogelijk Dzilah te verrassen en onschadelijk te maken, als de deur wordt opengerukt, en Dzilah met flikkerende ogen en van haat vertrokken gelaat binnenkomt. In haar hand glinstert een grote spitse dolk.



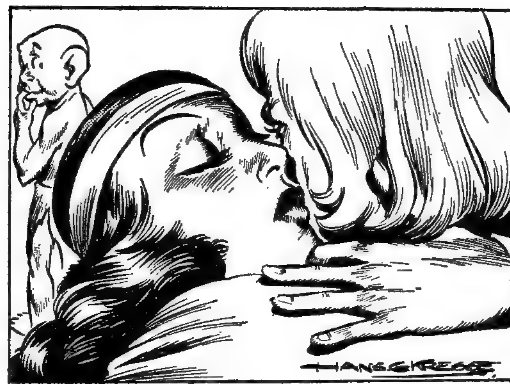




Met een dierlijke grauw stort Dzilah zich op de geheel onvoorbereide Winonah. Onder het slaken van de heftigste verwensingen tracht zij haar te overmeesteren en met de dolk te doorsteken. De in haar plannen gedwarsboomde vrouw is als een furie, doch Winonah, die jong, vlug en lenig is, weert zich dapper. „U zult hem niet toebehoren!" krijst Dzilah, „nooit, nooit!" De arme, kleine Pum-Pum siddert bij dit geweld en begrijpt niets van de tovenaar, die rustig en met een flauw glimlachje om de lippen naar de vechtende vrouwen staat te kijken, zonder een vin te verroeren. „Help toch," smeekt het kereltje, „red Winonah! Hoe kunt u zo werkeloos blijven!" Maar de tovenaar blijft rustig toezien en zegt: „Kijk maar goed, daar kunnen wij mannen nog wel iets van leren!" Intussen nadert het gevecht zijn hoogtepunt. Eric, die Dzilah achterna is gegaan, komt juist op het ogenblik, dat Winonah haar evenwicht verliest en Dzilah met een triomfkreet haar dolk opheft voor de genadestoot.







Razend van woede springt Eric naar binnen en ontwapent juist op tijd de half krankzinnige vrouw. Dzilah tracht nog eens, met hooghartige gebaren en dreigementen, indruk te maken. „Denk niet," sist zij, „dat je het spel reeds gewonnen hebt. Ik heb nog andere middelen."
„Ja," zegt Eric, „dat zal wel. En wij zullen er u nog een paar middelen bijgeven om op te knappen. Uw rijk is uit, waarde dame, en een beetje minder praats zou u slechts ten goede komen! U hebt al kwaad genoeg gesticht. Houdt u verder nu maar heel stil, voor ik mijn geduld verlies!"
Nu pas kan Eric omzien naar Winonah, die is opgestaan en hem met een kreet om de hals valt. „Eindelijk, eindelijk," zucht ze. Pum-Pum en de tovenaar hebben het opeens druk met Dzilah die er verslagen bijstaat. Doch het kleine ventje kan niet nalaten even om te zien. Hij voelt zich zeer tevreden, maar één ding moet hij de tovenaar nog vragen.







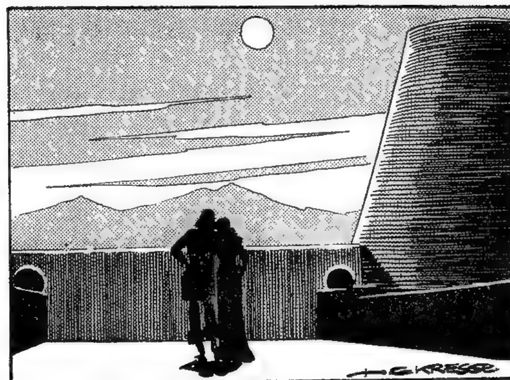
Pum-Pum wendt zich nu tot de tovenaar en komt met zijn probleem voor de dag. „Waarom," vraagt hij, „gij toch niet helpen Winonah bij vechten? Mij doodsbang geweest, zij verliezen!" De man lacht fijntjes en zegt: „Ik wist immers dat het goed zou aflopen, kleine man! Het gevecht moest plaatsvinden, daar mocht geen verandering in gebracht worden. En nu," vervolgt hij met barse stem tot Dzilah, „is het mijn beurt, volg mij!" Zij gaan samen naar beneden en de tovenaar brengt hen naar de keuken. „Hier," spreekt hij tot Dzilah, „is uw plaats voortaan, en kunt ge uw neiging tot brouwen en koken botvieren, onder streng toezicht! Het is een plan van de blonde Noorman. Ikzelf had korte metten met u willen maken, doch hij wenst u te sparen in de hoop dat ge nog eens een vrouw wordt. Begin maar vast met afwassen!"

Van de eens zo trotse heerseres is niets meer te bespeuren. Het is een geheel veranderde, zeer nietige Dzilah, die gelaten haar vonnis aanhoort.

Juist willen allen zich naar boven begeven, als een zijdeur opengaat en een slag, gevolgd door brekend vaatwerk weerklinkt. „Eric, Eric . . .! prinses!" Het is de trouwe Dzogolo, die met wijd opengesperde ogen in de deuropening staat, alsof hij een spookbeeld ziet.







Ook de arme Dzogolo, die in het geheel niet weet, wat er allemaal gebeurd is, en niets kan begrijpen van wat Dzilah met hem heeft gedaan, heeft zijn herinnering weer terug.
Nu zijn allen weer gelukkig herenigd. Zij gaan naar boven en daar vertelt de magiër zijn eigen belevenissen.
Het kasteel en omgeving waren zijn eigendom, ook de krijgers en de bedienden. Dzilah was gekomen en had zich bij hem opgedrongen zogenaamd om hem te helpen. Ook zij was begaafd met bijzondere krachten, doch zij bleek hiermee niet tevreden. Zij wilde macht, zij wilde heersen en vóór alles: de toverkunst leren! Geleidelijk wist ze zich toegang tot de geheime vertrekken te verschaffen, zonder medeweten van de magiër, en had aldus aardig wat kennis vergaard, totdat ze het middel had gevonden om hem onschadelijk te maken . . . Met het bekende gevolg.
Doch nu is alle narigheid ten einde. „Dank zij onze kleine, dappere vriend Pum-Pum," zoals Winonah zegt. Het ventje wordt tot zijn grote verlegenheid flink gehuldigd, maar dat heeft hij dan ook verdiend!
Als de dag ten einde is en de bijna koperkleurige maan hoog aan de hemel staat, lopen twee gelukkige mensenkinderen stilletjes naar buiten, dankbaar en blij.
Nu staat niets hun reis naar Noorwegen meer in de weg!



DE ONDERGANG VAN ATLANTIS







In het zachte maanlicht wandelen Eric en Winonah. Ze bespreken hun toekomstplannen. Na de laatste avonturen wil Eric nu wel eens terug naar zijn land om zijn vrouw aan zijn oude vader, Koning Wogram, voor te stellen, en zijn plichten als opvolger te aanvaarden. Tot zijn teleurstelling ontdekt hij dat Winonah andere plannen heeft. Zij, prinses en hogepriesteres van het Atlantisrijk, ziet een mogelijkheid om met de bijzondere krachten van de magiër nog éénmaal te trachten haar arm land van de onderdrukker te bevrijden. „Luister," zegt de Noorman. „Iedere keer dat wij trachtten naar Noorwegen te gaan, kwam er iets tussen. En nu, nu ons niets meer in de weg staat, ben jij het die onze plannen dwarsboomt. Zal ik dan nóóit mijn land terugzien?" Winonah geeft geen antwoord. Zij wil haar zin doorzetten. Deze prachtige gelegenheid wil zij niet voorbij laten gaan. „Goed," zegt zij vastberaden. „Jij wilt naar Noorwegen; ik wil terug naar Atlantis. Als je niet zoveel van me houdt om je plan nog even te laten varen, scheiden zich hier onze wegen! . . ." En met een droevig lachje wendt zij zich om en wandelt naar de burcht terug. Tegen deze toestand is Eric niet opgewassen. Met een hulpeloos gelaat kijkt hij zijn vrouw na. Wat moet hij doen?







Winonah verdwijnt in het maanlicht achter enkele struiken en Eric staat haar als een stoute jongen na te staren . . . Dan zet hij het op een lopen en vlak bij de burcht haalt hij Winonah in . . . „Best," zucht de Noorman. „Je zal je zin hebben . . . Maar beloof mij dan tenminste, dat, als wij heelhuids uit Atlantis vandaan komen, jij mij *mijn* zin óók eens geeft." „Dat is goed!" zegt Winonah, en nu glimlacht zij ondeugend. Haar toneelspel heeft toch geholpen!

De volgende morgen begeven zij zich naar de magiër, die met een geduldig gezicht zijn ganzeveer neerlegt en vraagt wat er van hun dienst is. Winonah neemt het woord. Zij legt hun plannen uit en bij het horen van hun voornemen fronst hij bedenkelijk de wenkbrauwen . . . Hij begeeft zich naar een houten tafel en bouwt daar tot verwondering van Winonah en Eric een soort piramide uit kleine, gepolijste stokjes, welke hij daarna met geel poeder bestrooit . . . Met een kleine lens brengt hij het poeder aan het branden en een dikke, zwarte rook stijgt omhoog. Kleine, groene vlammetjes kronkelen zacht sissend op, en al die tijd zit de tovenaar roerloos in de rook te staren . . .

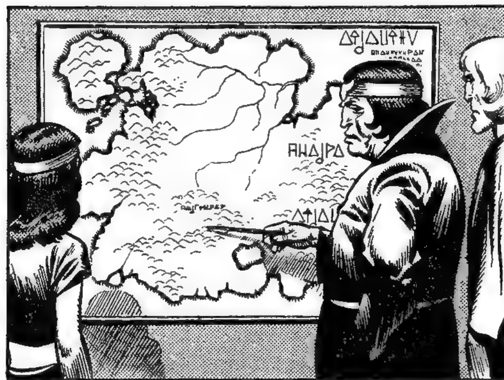






In de rookwolk, welke veroorzaakt wordt door het brandende poeder en de stokjes, ziet de magiër vele verontrustende tonelen en zijn ogen worden meermalen groot van ontzetting. Inmiddels staan Eric en Winonah toe te kijken en zij vragen zich in stilte af wat dit alles te beduiden heeft. Eensklaps keert de tovenaar zich naar hen toe en zegt: „Ik heb een blik in uw toekomst geslagen. Ik zag vele doden, veel leed en tonelen van strijd en vernietiging . . . Een uwer vrienden zal sterven . . . Gij komt in levensgevaar" – met een hoofdknik naar Eric. — „En een grote, zwartharige man, een vreemdeling, staat nog veel te wachten . . . Ik zou u beiden willen aanraden: ga niet naar dit rijk van Atlantis; maar ik weet, dat gij gaan zult, omdat het zo geschreven staat en de toekomst het mij vertelt. . ." Ademloos hebben Eric en Winonah toegeluisterd. Alleen de voorspelling dat een van hun vrienden sterven zal, maakt hen ongerust. Maar ach, de tovenaar kan het wel bij het verkeerde eind hebben . . .? „Ik dank u," zegt Winonah tot de tovenaar, „u hebt ons een grote dienst bewezen." De tovenaar kijkt haar met een nietszeggend gelaat aan, en Winonah vervolgt: „Zou u ons met uw toverkunst niet willen helpen in onze rechtvaardige strijd tegen de onderdrukker? Met uw geheimzinnige krachten zouden wij de Egyptenaar zonder moeite kunnen verdrijven uit mijn rijk. Toe, help ons, schenk ons iets van uw kennis . . ."







Na het verzoek van het meisje heerst er een ogenblik stilte in de kamer. De magiër wendt zich af en gaat peinzend zitten . . . Ten lange leste spreekt hij: „Gij stelt mij daar een vraag, schone vrouw. Inderdaad heb ik veel aan u allen te danken, in het bijzonder aan de kleine dwerg. Ik wil u wel helpen, maar gij vraagt te veel. Reeds enkele malen heeft een vrouw mij bedrogen, en dit heeft mij voorzichtig gemaakt jegens alle vrouwen . . ." Met een spottende blik neemt hij Winonah van terzijde op. „Ik geloof echter dat mijn wantrouwen in dit geval misplaatst is," laat hij er dan op volgen. „Goed, ik wil u helpen, in uw rechtvaardige strijd. Ik zal vijftig van mijn beste soldaten meegeven. Zij zullen u vergezellen naar Atlantis en met u strijden tegen de Egyptenaar. Ik zal u mondvoorraad meegeven, u van wapens voorzien, u reiskleding verschaffen en u enkele wenken geven voor uw tocht naar het rijk van Atlantis." De man gaat hen voor naar een grote kaart en wijst met een stok de weg aan die zij volgen moeten. „Wees echter voorzichtig," zegt hij. „Gij zult een gebied door moeten trekken, waar het wemelt van wilden, die geen vreemden binnen hun gebied dulden. Gij vraagt mij iets van mijn toverkrachten af te staan? Dit kan ik niet; want ge zoudt uzelf niet blijven onder de last van zoveel macht . . . Maar ik wil u drie wensen toestaan als gij in levensgevaar verkeert. Driemaal zal ik uw wens verhoren. Daarna houdt mijn hulp aan u op. Bezin dus goed: *Drie wensen!* Doe ze slechts in uiterste noodzaak, want gij zult veel, zeer veel in gevaar verkeren . . .

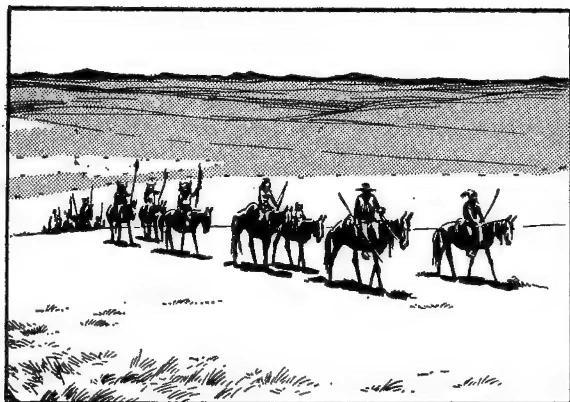




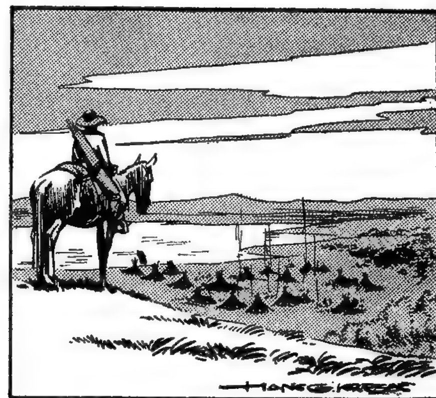


Nu Winonah en Eric verzekerd zijn van de hulp van de tovenaar maken zij voorbereidselen tot hun vertrek. Met Dzogolo, Winonah en Pum-Pum maakt Eric alles in gereedheid voor een spoedig vertrek.
Als de dag van de grote reis aangebroken is, begeven de vrienden zich naar de binnenplaats van de burcht, waar zij opgewacht worden door de magiër met vijftig soldaten, die reeds van instructies voorzien zijn. Eric onderhoudt zich enkele ogenblikken met de mannen en nu begeven zij zich buiten de burcht waar de paarden wachten.

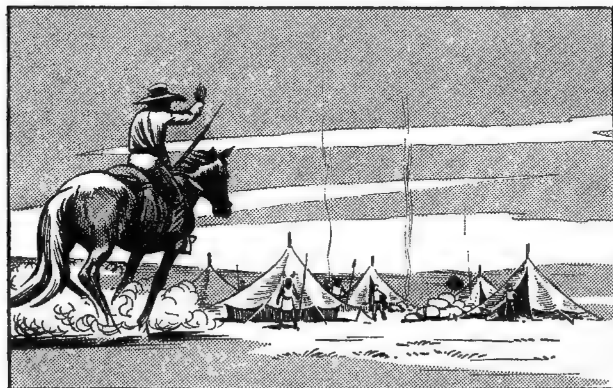
Eric stijgt op en de kolonne volgt zijn voorbeeld. Enkele ogenblikken laat de Noorman zijn blikken gaan over de troep, waarmee hij wil trachten de Egyptenaar te verdrijven. Hij hoeft zich niets voor te spiegelen: ondanks zijn keurtroep zal het een ongelijke strijd worden, waarvan de uitslag nog geheel niet zeker is . . .
Zwijgend heft Eric de hand op, ten teken dat de kolonne zich in beweging moet zetten en dan is de grote reis naar Atlantis begonnen . . .



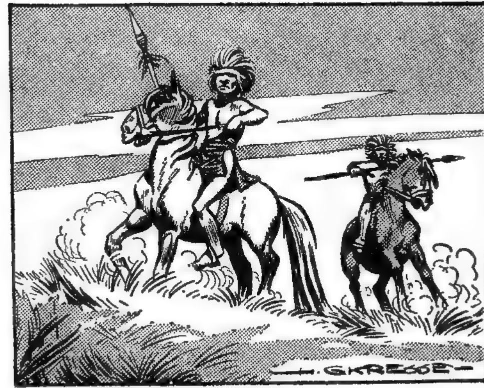




Dag na dag trekt de troep door de woestijn. Ze houden slechts korte rustpozen, om de paarden tijd te gunnen hun krachten te verzamelen. Het is Erics plan zo snel mogelijk de woestijn door te trekken, daar hij weet dat een lang verblijf hun noodlottig kan worden. De paarden krijgen gebrek aan water; hier en daar vertoont zich een schrale plantengroei. Nog enkele dagen vervolgt de troep de tocht door de steppe; dan steekt Eric nabij een kleine poel zijn arm in de hoogte. De aanvoerder van de troep soldaten treedt naar voren en Eric zegt: „Hier zullen wij enkele dagen blijven om de paarden een welverdiende rust te geven. Sla een kamp op, dan zal ik intussen de omgeving verkennen. Volgens de tovenaar moeten wij ons thans dicht bij het gebied der wilden bevinden. Na Dzogolo het bevel over de troep gegeven te hebben, wendt Eric zijn paard en rijdt naar het oosten. Hij is reeds enkele mijlen van het kamp verwijderd, als hij zijn paard met een ruk inhoudt. Vóór hem, aan de oever van een meer ligt een groot kamp. Wilden! ... Enkele ogenblikken heeft Eric slechts nodig om de toestand te overzien. Dan wendt hij zijn paard, en stormt de heuvel af om zijn mannen te waarschuwen.







Zijn paard tot steeds grotere snelheid aanzettend, stormt Eric over de vlakte ... Reeds kringelen dunne rookspiraaltjes van de kampvuurtjes naar de avondhemel ... Als hij het kamp dicht genaderd is, begint de Noorman te schreeuwen en de krijgers treden verontrust op hem toe ... Hijgend laat Eric zich van zijn paard glijden. „Doof de vuren," gebiedt hij. Kort deelt hij zijn mannen zijn bevindingen mee. Dan geeft hij snel zijn bevelen: de paarden moeten gezadeld blijven. Het kamp moet weer afgebroken worden. Nu zoekt Eric enkele krijgers uit en wenkt Winonah. Vervolgens wenkt hij Dzogolo en de commandant van de troep: „Wij zullen het kamp van de wilden eens van dichterbij bekijken," zegt hij. „Wees gereed, om, als wij terugkomen, onmiddellijk op te breken. Ik draag het commando van de troep aan u beiden over." Na een korte groet, verdwijnen Eric en zijn kleine troepje in de duistere avond. Met grote angstogen kijkt Pum-Pum hen na ... Er is nauwelijks een half uur verstreken, sinds het vertrek van Eric en zijn mannen, of twee gebruinde ruiters verschijnen over de heuvelrug ... Met een scherpe kreet wijst een van hen naar het in het duister liggende kamp van de Noorman ... Geruisloos verdwijnen zij weer achter de heuvel en galopperen terug naar hun kamp, om hun stamgenoten op te roepen ...







Inmiddels zoeken Eric, Winonah en de vijf soldaten hun weg langs struiken en boomgroepjes. Geen woord wordt gewisseld, geen takje kraakt. In de bescherming der duisternis glijden zij als schaduwen voort. Gedurende enkele uren worstelen zij voort, en dan krijgen zij de eerste tenten der wilden in het oog. Verborgen onder de laag neerhangende takken van een klein boompje wachten zij ruim een half uur, maar niets verstoort de stilte . . . Op hun buik verder schuivend naderen zij meer en meer, tot zij het kamp kunnen overzien . . . Een vreemde stilte hangt daar, 't kamp lijkt verlaten . . . Nee, nu en dan verschijnt een enkele wachtpost tussen de tenten . . . en dan horen zij ook het geluid van een kinderstem . . . Verbaasd kijken Eric en zijn makkers elkaar aan. De stilte in het dorp verontrust hen, geeft hun een onbehagelijk gevoel . . . Het is niet in orde . . . Eric wil iets tegen Winonah zeggen, maar als hij haar richting uitkijkt stokt zijn adem hem in de keel . . . Haar profiel is omlijst door een rode gloed van een brand aan de oostelijke hemel. Ook de krijgers hebben het nu bemerkt en met kloppend hart slaan zij de onheilspellende vuurgloed gade. „Kijk," fluistert Eric eensklaps schor . . . en allen zien de lange rij bereden wilden scherp afgetekend tegen de rode hemel, naar hun kamp terugkeren . . . een aantal paarden voor zich uit drijvende . . .







Snel, maar voorzichtig, trekken Eric en zijn mannen zich terug. De grond wordt te heet onder hun voeten, nu de wilden weer in het kamp zijn. Een gevoel van verschrikking heeft hen bevangen; de rode gloed, nog steeds zichtbaar en de triomfkreten der wilden spreken een te duidelijke taal. Haastig leggen zij de terugweg af. De vuurgloed wordt langzamerhand minder, maar in de plaats daarvan stijgt een dikke, roetzwarte rook ten hemel. In wat eens hun kamp was, heerst een beklemmende stilte. In het halfduister struikelen zij over gevallen lichamen van vriend en vijand. Een kreet brengt Eric naderbij. Een der krijgers vindt zijn commandant temidden der lichamen van zijn mannen en nu ziet Eric ook Dzogolo... De reusachtige neger ligt, met vele pijlen doorboord, ter aarde en een wilde ligt over hem uitgestrekt. Somber staart Eric voor zich uit. De tovenaar sprak de waarheid... „een van zijn vrienden zou sterven..."
Plotseling staat Winonah naast hem en haar zachte stem zegt: „Waar is Pum-Pum?" Zij doorzoeken het slagveld, maar van Pum-Pum geen spoor... Gevolgd door Winonah doorzoekt Eric grondig het omliggende terrein... Eensklaps deinst hij, op alles voorbereid, terug. Het ritselt in de struiken. Maar dan, met een gevoel van opluchting, ziet Eric het kopje van de dwerg tussen de bladeren uitkijken. Met een gerustgesteld kreetje werkt Pum-Pum zich onder de struik uit. „Mij veel bang," zegt hij „mij weglopen, niet zien, kleine man..."







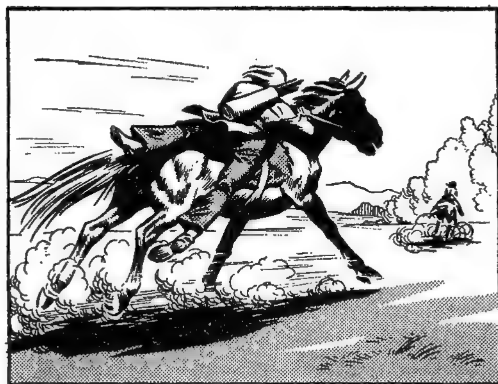
De doden worden begraven en dan verzamelt Eric zijn metgezellen om zich heen. Er is veel kans, dat de wilden terugkomen, dus moeten zij zo spoedig mogelijk van deze plaats vandaan. Om gevaar voor ontdekking tot een minimum te beperken, spreekt Eric met de krijgers af, dat zij gescheiden verder zullen trekken, zolang zij in het gebied der wilden zijn. Op een punt nabij de bergen zullen zij elkaar weer ontmoeten. Na een laatste blik op het slagveld, richten Eric, Pum-Pum en Winonah hun schreden westwaarts. De anderen zijn reeds lang uit het gezicht verdwenen. Zij zijn gedwongen open grasland door te trekken, waar zij een fataal spoor achterlaten...
Twee op jacht zijnde wilden doorkruisen het grasland, als een van hen plotseling afstijgt en de grond begint te onderzoeken... Zwak zijn de sporen van Eric en zijn klein gezelschap zichtbaar. Als bloedhonden volgen de wilden het spoor van Eric en de zijnen...
Eric, Winonah en Pum-Pum zijn inmiddels een aardig stuk opgeschoten. Eensklaps trekt een zwak gerucht Erics aandacht. Tussen de stammen van een bosje ziet Eric de schaduw van een ruiter, die omzichtig tracht te naderen en ogenblikkelijk alarmeert hij zijn metgezellen. Hij beduidt Winonah en Pum-Pum achter een boom te gaan staan, en wacht af wat er gaat gebeuren...
De wilden, ziende dat zij ontdekt zijn, stormen nu op onze Noorman toe. Zij heffen hun speren en maken zich, onder het uitstoten van een overwinningsgehuil, gereed voor de dodelijke worp...



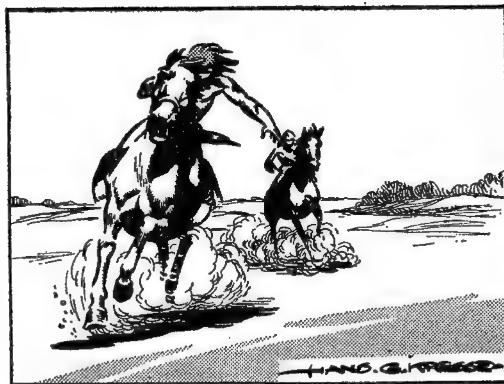




Eric ziet de wilden met woeste vaart op zich toestormen . . . Als hij tussen de paarden geraakt, is hij verloren, daarom zorgt hij ervoor, beide ruiters aan één zijde te houden . . . Daardoor bemoeilijkt hij tevens de worp van de buitenste. Met dof gedreun galopperen de paarden op de Noorman toe . . . Bliksemsnel gooit Eric zich terzijde, en gelijktijdig vliegt de zware speer over zijn hoofd om trillend in de grond te blijven steken. Luid gillend stormen de ruiters hun prooi voorbij en op hetzelfde ogenblik richt Eric zich op en legt snel als de weerlicht een pijl op de boogpees. Met een scherp „twong" vliegt de pijl het doel achterna . . . en met een luide kreet stort een der wilden achterover van zijn paard. De tweede wilde is echter reeds te ver voor een goed schot. Maar Eric is niet tevreden zolang de tweede wilde niet onschadelijk gemaakt is. Hij moet verhinderen dat deze kerel zijn stam gaat waarschuwen, daar hun anders eenzelfde lot als de arme Dzogolo beschoren zal zijn . . .

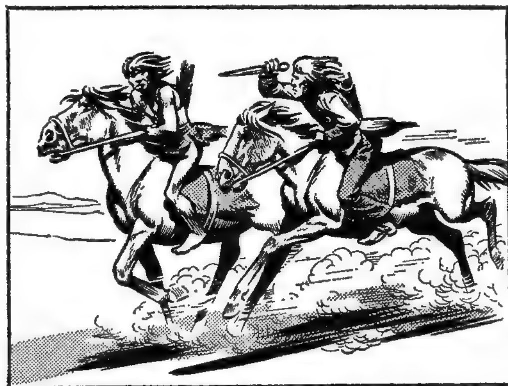




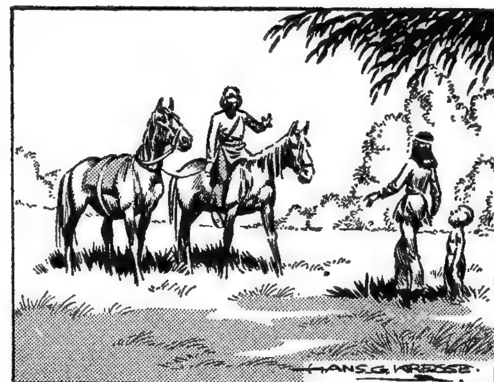


Zonder zich te bedenken rent Eric naar het onbereden paard van de gedode wilde dat hinnikend in draf overgegaan is. Bij het zien van de grote man, die nu met snelle sprongen op hem toesnelt, wil het paard vluchten, maar op het ogenblik dat het in galop over wil gaan, springt Eric op diens rug. Dodelijk verschrikt begint het dier te rennen en gedurende enige ogenblikken hangt Eric tussen hemel en aarde. Verbeten klemt hij zich aan de manen van het dier vast en langzaam, heel langzaam werkt hij zich op de rug . . .
Inmiddels is de wilde in woeste vaart op weg naar zijn dorp. Zo hij zijn stamgenoten kan waarschuwen, is het spel voor Eric verloren . . .

Wild zet Eric zijn paard tot steeds groter spoed aan en centimeter voor centimeter wint hij op zijn vijand. In een grote stofwolk rennen de paarden met gestrekte hals naast elkaar voort, maar Eric slaagt er niet in, binnen armlengte van zijn tegenstander te komen en nu begint de andere weer langzaam op hem te winnen. Erics paard hijgt van inspanning en met lede ogen ziet Eric de afstand snel groter worden. Reeds ziet onze held de rook van het kamp der wilden opstijgen aan de horizon. Voor de laatste maal doet Eric een poging om zijn paard tot grotere spoed aan te zetten . . .







Hijgend en briesend jakkeren de paarden voort. Daar het leven van Winonah, Pum-Pum en hemzelf ermee gemoeid is, schroomt Eric niet een wanhoopsmiddel te baat te nemen. Hij rukt zijn mes uit de schede en prikt zijn rijdier hiermede in de schoft . . . Het dier hinnikt en hernieuwd zijn pogingen en langzaam wordt de afstand kleiner . . . Nu schijnt ook het paard van zijn tegenstander vermoeid te geraken. De twee vermoeide paarden jakkeren voort en tergend langzaam wint Eric terrein . . . Zijn vijand is binnen armafstand. Eric heft zijn dolk en steekt toe. Met een kreet laat de wilde de teugels los en glijdt ruggelings van zijn paard, dat, bevrijd van zijn last, met grote snelheid voortrent. Eric buigt zich voorover en voordat het andere paard kan ontsnappen grijpt hij het bij de teugel. In een grote boog, met losse teugel, rijdt Eric, het buitgemaakte paard meevoerend, naar de plek terug waar hij zijn metgezellen heeft achtergelaten. Met hoogrode kleur treedt Winonah hem tegemoet: „Gelukkig," zegt zij. „Ik kon op die afstand niet zien wie van de twee van zijn paard tuimelde."







„Het was op 't nippertje," zegt Eric lachend. Hij stijgt af en gedurende enkele uren laat hij de paarden de tijd wat op adem te komen. Dan stijgt Winonah op het buitgemaakte paard. Eric neemt Pum-Pum voor zich in het zadel, en in gestrekte draf gaat het nu westwaarts, naar de plaats van samenkomst, een pas tussen de bergen. Daar zij nu te paard zijn en de krijgers te voet verder moeten trekken, zullen zij er ongetwijfeld eerder zijn, zodat het niet noodzakelijk is veel haast te maken. Voor zover zij zien kunnen bevinden zij zich alleen op de onmetelijke vlakte . . . Van de krijgers bemerken zij geen spoor. Eenmaal zien zij een kudde antilopen wegspringen. Eric zendt de dieren enkele pijlen na, en een der antilopen valt, dodelijk getroffen, ter aarde. Dit gelukkige schot behoedt hen voor de honger, want twee dagen hebben zij bijna niets genuttigd. Daar zij geen kans zien vuur te maken, zijn de drie reizigers gedwongen het vlees rauw te verorberen. Hoewel het geen pretje is, begrijpen zij dat ze geen andere keus hebben en met tegenzin werken zij enkele stukken vlees naar binnen. Gesterkt hervatten zij de tocht en hun weg gaat door langzaam stijgend terrein. In de middag van de derde dag bereiken zij de uitlopers van de bergen en stapvoets zoeken zij hun weg naar de plaats, waar zij hun krijgers hopen te ontmoeten . . .







Het gebied is onbekend, maar volgens de aanwijzingen van de tovenaar moeten zij zich in het bergland bevinden, dat het rijk van Atlantis omsluit . . . Op een geschikte plek slaan zij hun kamp op en de dwerg maakt een klein vuur. Bij een onderzoekingstocht in de omgeving blijkt, dat de bergen wemelen van wilde berggeiten en de Noorman slaagt erin enkele te schieten. Zij hebben nu volop vlees en behoeven zich om hun voedsel geen zorgen meer te maken. Gedurende enkele dagen rusten de drie reizigers uit, maar dan meent Eric dat zij nu elk ogenblik de overigen kunnen verwachten en hij zegt: „Ik zal een uitkijkpost op een bergtop inrichten om rooksignalen te geven. Dat zal de krijgers helpen bij het zoeken naar de bergpas. De dwerg schrikt, en kijkt met eerbied naar de steile rotswanden. Langzaam, voetje voor voetje, begint de Noorman de moeilijke en niet van gevaar ontblote klim naar de top van de rots. De steen is heet van de voortdurende blakering door de zonnestralen en de rotswand is steil, maar ieder uitsteeksel benuttend nadert Eric het einde van zijn klim. Hij werkt zich over de rand heen en bevindt zich nu op een klein plateau . . . Spiedend zoeken zijn ogen de diep beneden hem liggende steppen af, en daar ontwaart hij enkele kleine stippen die zich in zijn richting bewegen. Het zijn er slechts drie; twee recht voor hem uit en de derde een aantal mijlen meer naar links. Maar . . . waar zijn de andere twee?







Eric blijft nog enige tijd op de rots, in de hoop de twee anderen ook te zien opdoemen, maar buiten de drie kleine figuurtjes kan hij niets bespeuren en eindelijk besluit hij tot de afdaling.
Langzaam nadert hij de begane grond en als hij binnen gehoorafstand van zijn twee in spanning verkerende metgezellen gekomen is, roept hij: „Ontsteek een vuur! Onze makkers zijn op komst!" De krijgers, die nog enkele mijlen van de rots verwijderd zijn, zien een donkere rookzuil de lucht instijgen en verheugd richten zij daarheen hun schreden. „Onze aanvoerder is reeds op de afgesproken plaats," zegt een van hen opgelucht. Tegen de avond vinden de twee groepen elkaar. Eric vraagt onmiddellijk naar de twee andere soldaten. „Wilden hebben ons overvallen," zegt de aanvoerder van het drietal „twee onzer kameraden zijn gedood. Sinds dagen worden wij vervolgd door een kleine bende. Het zal niet lang meer duren of zij zullen hier zijn."



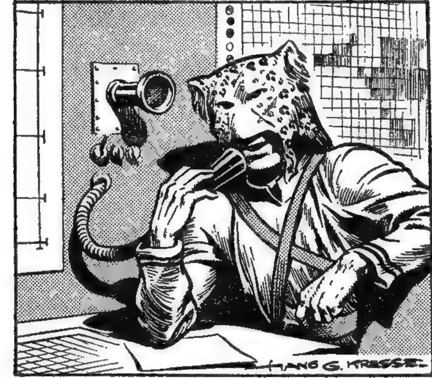




Daar Eric vanaf de rots de vervolgers van zijn mannen niet gezien heeft, behoeven zij althans de eerste dag niet bevreesd te zijn, maar toch is voorzichtigheid geboden. Hij stuurt Winonah en Pum-Pum met twee soldaten vooruit en blijft zelf in het kamp achter. „Wij zullen deze barbaren even om de tuin leiden," zegt hij met een grimmige lach. Hij maakt, geholpen door de krijger, het kamp in orde, zodat het eruit ziet of de bewoners ieder ogenblik terug kunnen komen. De paarden kluistert hij. Hij werpt dikke takken op het vuur en laat een aantal wapens in het kamp achter. Dit laatste is wel jammer, want ieder wapen is welkom, vooral nu zij het gebied van Atlantis naderen. Om het geheel volledig te maken hangen zij enkele stukken geitevlees aan stokken naast het vuur. Dan verwijderen zij zich en ervoor zorg dragend dat zij geen spoor achterlaten, verschuilen de twee mannen zich achter een overhangende rots. Mochten de wilden de bewoners van het kamp gaan zoeken, dan kunnen ze van Eric en de krijger de volle laag krijgen! Het duurt inderdaad niet lang of een klein aantal wilden verschijnt aarzelend op de open plek bij het kamp. Bij het zien van het brandende vuur beginnen zij opgewonden te snateren. Een van hen maakt zich van de paarden meester. Dan verspreiden de mannen zich en gaan achter rotsblokken liggen, om de terugkomst van de kampbewoners af te wachten. Met een tevreden grijns wenkt Eric zijn metgezel en zij voegen zich snel bij de anderen. Onmiddellijk wordt de reis voortgezet en eindelijk doemen in de verte de bergen van het machtige Atlantis voor hen op . . .







Daar zij niet weten, waar zij in de bewoonde wereld zullen geraken, is opletten de boodschap... Zoveel mogelijk door de bossen trekkend, langs allerlei sluippaadjes, en open plekken mijdende, trekken zij voort in oostelijke richting, waar zij ergens hun krachten zullen meten met hun aartsvijand, Kirasso... Doch, hoe voorzichtig Eric ook te werk gaat om zijn gezelschap voor ontdekking te vrijwaren, hij heeft toch buiten de waard gerekend... Kirasso heeft overal langs de grenzen uitkijkposten laten inrichten, die zonder onderbreken de onbekende gebieden in het westen met grote kijkers afzoeken. Op hoge bergtoppen gelegen, hebben deze uitkijkposten een ongehinderd uitzicht over een uitgebreid gebied en zo kan Erics kleine troepje niet aan de waakzaamheid van de dienstdoende luipaardman ontsnappen. De wachtpost neemt nauwkeurig de vreemdelingen door zijn kijker op en, hoewel zij te ver af zijn om hun trekken waar te nemen, telt hij hun aantal... „Vijf personen en een kind," gromt hij. Haastig zoekt hij aansluiting met het dichtstbijzijnde fort.







De commandant van het fort legt met een tevreden gebrom de telefoon op de haak en schelt de dienstdoende onderofficier. Hij blaakt van werklust. Ongetwijfeld zal hij een pluimpje van zijn overste krijgen, en bovendien zal de aanhouding van de vijf vreemdelingen een welkome afleiding zijn in het eentonige leven op het fort... Snel en zakelijk geeft hij zijn bevelen. Drie patrouilles, ieder van zes man, moeten de vreemdelingen opvangen. Op de grote kaart aan de muur legt hij de positie van de vijf personen aan de onderofficier uit, en deze vertrekt in opgewonden stemming.

Inmiddels naderen Eric en zijn metgezellen steeds meer de grens van Atlantis. Ieder ogenblik kunnen zij verwachten een boerderij of een dorp te zullen aantreffen en dit wil onze held vooreerst vermijden... Langzaam en wantrouwend in het rond spiedend, sluipt het troepje voort... en dan laat Eric een zacht gefluit horen. Ogenblikkelijk treden zijn mannen naderbij. „Hier zijn mensen geweest," fluistert hij onwillekeurig en wijst op de grond. Daar zien zij allen de flauwe indruk van een karrespoor en hoeven van een koe. En daarnaast, haast onzichtbaar, de afdruk van een menselijke voet...







De karresporen zijn een zwijgende maar daarom niet minder duidelijke aanwijzing, dat er een nederzetting in de buurt is. Stil wenkt Eric zijn gezelschap en zij trekken zich in het donkere bos terug. Haast onhoorbaar lopend over het zachte, weelderige gras, verwijderen zij zich meer en meer van de plek waar zij de karresporen ontdekten. Op zijn hoede spiedt Eric in het rond, maar geen geluid verstoort de rust tussen de eeuwenoude stammen. Op een kleine open plek houdt het troepje halt en een der krijgers legt een klein rookloos vuur aan. Zij overleggen, wat hun nu te doen staat.

„Pum-Pum is de kleinste, die valt het minste op," zegt Eric. En de trotse dwerg krijgt de opdracht de omgeving te verkennen en te ontdekken waar zich de nederzetting precies bevindt. Als een schaduw trekt de dwerg zich tussen de stammen terug en het karrespoor opzoekend, volgt hij dit oplettend . . . Eindelijk komt hij op een opening in de dichte bossen en daar ontwaart hij de nederzetting; een klein dorp van lederen hutten. Omzichtig sluipt hij nader, maar dan stokt de adem hem in de keel . . . en onmiddellijk trekt hij zich achter een dikke boom terug.







Gedurende enkele ogenblikken staat Pum-Pum roerloos. Een drietal kleine legerwagens is voor de ingang van het dorp gestopt en even later verschijnt een aantal luipaardmannen op het dorpsplein. De onheilspellende figuren trekken met de wapens in de vuist op de tent van het dorpshoofd toe en Pum-Pum ziet, hoe men de man hardhandig naar buitensleurt. De door de commandant van het fort uitgezonden patrouille is bijna gelijktijdig met Pum-Pum in het kleine dorpje der Atlantiden aangekomen! „Zijn hier vreemdelingen in uw dorp, man?" snauwt de aanvoerder het dorpshoofd toe. Het dorpshoofd waagt het een zwak protest te laten horen tegen de overval en de luipaardman gromt: „Sluit deze weerbarstige op!" Zwak heeft Pum-Pum deze woorden kunnen verstaan, maar nu wacht hij niet meer . . . Die griezelige luipaardmannen schijnen op de een of andere manier te weten, dat zij, Eric en zijn mannen, in de nabijheid zijn en Eric moet gewaarschuwd worden . . . Snel, als een verschrikt vogeltje, springt Pum-Pum geruisloos door het woud, maar dan doet een grove stem hem opschrikken . . . en daar ziet hij, vóór zich uit, twee luipaardmannen van tussen de struiken te voorschijn treden . . .







Met een angstig gilletje springt Pum-Pum weg tussen de bomen. De luipaardmannen hebben hem ontdekt! Achter zich hoort hij een kort bevel en daarna het gekraak van takken en het geluid van voetstappen op het zachte gras... Pum-Pum durft niet om te kijken, maar rent zo hard zijn benen hem kunnen dragen, en de meest onbegaanbare plaatsen uitzoekend door het stille bos. De voetstappen worden luider en nu kan hij ook het hijgen van zijn achtervolgers horen... Pum-Pum rolt met zijn ogen en zijn kleine beentjes, die vermoeid beginnen te worden, slaan een roffel op de grond... Maar het helpt alles niets, een harde hand grijpt de arme dwerg bij de schouder en even later staart Pum-Pum in het dreigend masker van een luipaardman... Het geeft niets of hij tegenstribbelt, de luipaardman grijpt hem bij een oor en ruw sleept men hem naar het dorp terug. Daar wordt de arme dwerg voor de aanvoerder gebracht. Deze kijkt het mannetje aandachtig aan en laat dan een luide vloek horen. „De dwerg van de Noorman," fluistert hij verheugd. Onmiddellijk begint hij Pum-Pum te ondervragen, daar hij nu wel vermoedt, dat de vijf personen wier aanwezigheid de uitkijkpost meldde in verband moeten staan met dit kleine kereltje. Hoogstwaarschijnlijk is de gezochte Noorman één van hen... Hoe de aanvoerder ook vraagt, dreigt en belooft hem te zullen laten lopen, Pum-Pum geeft geen antwoord. Ten laatste zegt de luipaardman met een woeste grauw: „Breng hem weg! Wil hij niet spreken? Goed! We zullen hem tot spreken dwingen..." En met een duivels lachje laat de man erop volgen: „Wij hebben middelen genoeg..."







Onkundig over het lot van de arme dwerg, wachten Eric, Winonah en de drie soldaten op zijn terugkomst. De uren verstrijken, maar het bos blijft stil en geen dwerg verschijnt . . . Eindelijk wordt het Eric te bar. De dwerg had al driemaal terug kunnen zijn. Met zijn mannen besluit Eric Pum-Pum te gaan zoeken. Voorafgegaan door een der krijgers, een oude rot in het spoorzoeken, zoekt het gezelschap zijn weg door de bomen. De weg, die de kleine man genomen heeft, blijkt soms bijna niet te volgen voor de volwassenen, zodat dit vele moeilijkheden oplevert. Toch slaagt de soldaat erin het gezelschap op het goede pad te houden . . . Het duurt niet lang, of zij zien de hutten van het dorp tussen de bomen schemeren. Eric laat zich op de grond glijden en beduidt zijn mannen hetzelfde te doen. Voortsluipend bereiken zij een plaats vanwaar zij een duidelijk overzicht hebben op het dorp, en als zij dan de luipaardmannen zien, die nog steeds in het dorp verblijven, gaat Eric een licht op . . . De luipaardmannen hebben Pum-Pum gevangen genomen! Hij wenkt zijn mannen naderbij en allen delen zijn mening. „Wij moeten deze dappere, kleine man trachten te bevrijden," fluistert Eric. „Volg mij!"

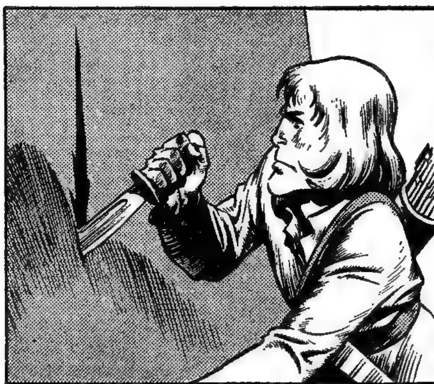


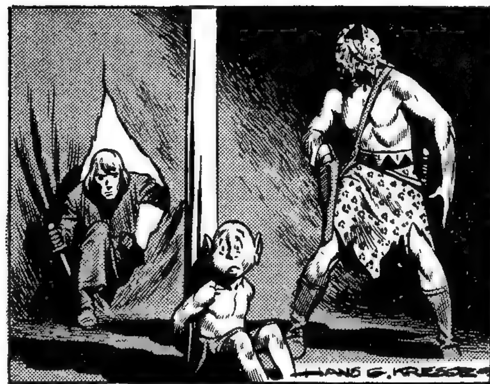




Het troepje trekt zich voorzichtig terug in de schaduw van de woudreuzen en Eric zegt: „Vóór een der hutten staat een troepje Atlantiden, zij schijnen ergens kwaad over te zijn ... het is mogelijk dat daar Pum-Pum gevangen wordt gehouden, want vóór die hut staat ook een luipaardman op wacht. Wij zullen nu trachten in de buurt van de hut te komen ...” Op hun buik kruipen de mannen voort. Eensklaps steekt Eric de hand op. Er klinkt een zwak gekreun uit de hut, en het geluid van kwade mannenstemmen. „Zij nemen hem een verhoor af, maar de dappere kerel weigert te spreken,” fluistert de Noorman en Winonah krijgt een brok in haar keel. Eric pijnigt zijn hersenen om een middel te vinden Pum-Pum uit de handen van zijn kwelgeesten te bevrijden. De stemmen verraden de aanwezigheid van tenminste vier luipaardmannen in de hut en tegen zulk een overmacht is niets te beginnen. Maar Eric heeft een plan. Hij wenkt de dichtst bij hem liggende soldaat: „Zie jij die luipaardman daar aan de rand van het dorp?” vraagt hij. De krijger knikt en Eric legt nu zijn plannetje uit. De luipaardman moet met een pijl doorschoten worden. In de daarop volgende verwarring zal Eric trachten de dwerg uit de hut te halen. De krijger sluipt voorzichtig naar voren. In de schaduw, aan de achterzijde van de hut, richt hij zich op en legt een pijl op de pees. Dan legt hij aan en mikt zorgvuldig.







Niets vermoedend staan enkele der luipaardmannen bij elkaar op het dorpsplein, als plotseling één van hen met een gerochel ineenzakt. Dodelijk verschrikt zien zij de pijl uit 's mans rug steken. In zijn val heeft de getroffen luipaardman zich een halve slag omgedraaid, en hierdoor verkeren de kameraden in de veronderstelling, dat de pijl vanuit het woud afgeschoten werd. Zoals Eric gehoopt had, gebeurt. De andere luipaardmannen snellen luid schreeuwend het bos in, in tegenovergestelde richting vanwaar Erics ploegje zich bevindt.

De luipaardmannen schijnen ook de tent te verlaten en nu is het ogenblik van handelen aangebroken. Geruisloos springt Eric naar voren en met een vlugge haal snijdt hij de lederen tentwand open . . . Na een laatste blik opzij, duikt Eric door de scheur naar binnen. Maar daar wacht hem een onaangename verrassing: naast de aan de middenpaal vastgebonden kleine Pum-Pum bevindt zich nog een luipaardman in de tent, en deze grijpt meteen naar zijn atoomrevolver.







Slechts snel handelen kan Erics leven redden. Nog vóór de luipaardman tijd heeft een kik te geven, is Eric in één geweldige sprong de tent door. Een kaakslag velt de luipaardmanwachter. Pum-Pum weet niet of hij lachen of huilen moet. Reeds had hij de moed opgegeven, maar dan komt ineens zijn held uit het niet en redt hem!
Vlug snijdt Eric de knellende banden door, en leidt de kleine man naar de opening. Het wordt hoog tijd, want reeds hoort hij de luipaardmannen naar de tent terugkeren. De wachter komt ook weer bij uit zijn verdoving. Met zijn op de luipaardman buitgemaakte revolver dekt Eric de aftocht van zijn kleine vriend. Een schaduw valt over de opening van de tent, als Eric snel als de weerlicht door de scheur verdwijnt. Aan de rand van het bos staan zijn mannen en Winonah hem al op te wachten, en groot is de vreugde als zij Eric in gezelschap van de dwerg terug zien. Maar Eric heeft nu geen tijd voor vrolijkheid. Zijn mannen aansporend snellen zij het bos in, terwijl achter hen een gehuil losbarst, als de luipaardmannen ontdekken dat hun gevangene ontsnapt is . . . ze zijn reeds een goed eind weg, als ze hun achtervolgers horen. Maar nu dreigt er ook vóór hen gevaar: Eric ziet een donkere schim door het duistere bos bewegen, en op hetzelfde ogenblik roept een barse stem: „Wie daar? Halt!"







De luipaardmannen die, nadat hun kameraad met een pijl doorboord ter aarde gestort was, het bos inrenden, konden natuurlijk de belager niet vinden, maar wel ontdekten zij in het hoge gras de voetafdrukken van Eric en zijn mannen. In de veronderstelling dat deze voetstappen aan de geheimzinnige vijand toebehoren, beginnen de luipaardmannen deze sporen te volgen. In een grote cirkel blijkt het spoor om het dorp heen te lopen, en als zij weer in de nabijheid van de nederzetting komen, ziet één van de mannen plotseling een aantal schimmen tussen de donkere stammen. Daar het licht in het bos bijna niet doordringt, is niets duidelijk te onderscheiden, maar de luipaardmannen zijn overtuigd, hun vijand, die voor de dood van een hunner aansprakelijk gesteld moet worden, vóór zich te hebben. En met de wapens in de vuist roepen zij de schaduwen een halt toe . . .

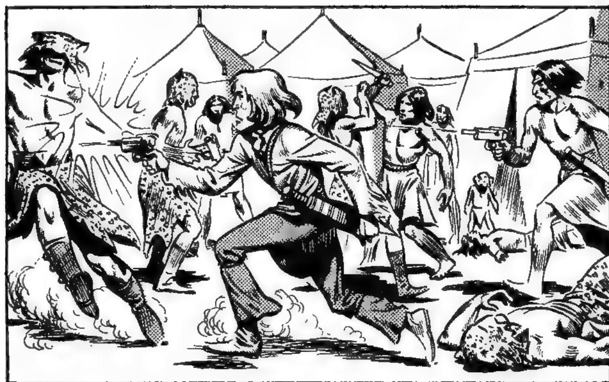
Eric en zijn troepje bevinden zich in een hachelijke toestand . . . Vóór zich ontwaren zij de vormen van luipaardmannen; achter hen verraadt het geluid van naderende voetstappen en het gekraak van takken de aanwezigheid van hun achtervolgers. Tussen de stammen is alles donker en onbestemd en hierin hoopt Eric nu een nuttige bondgenoot te vinden . . . Hij fluistert een bevel, en stil als schaduwen duiken zijn mannen gevolgd door de Noorman, tussen de stammen en struiken weg. Het troepje luipaardmannen dat de sporen volgde en Eric het eerst ontdekte, ziet een beweging tussen de takken en wanneer op het bevelend: „Halt!" als enig antwoord het geluid van aanstormende voetstappen zich laat horen, trekt één van de luipaardmannen een pistool en een-, twee-, driemaal schiet hij op de bewegende schaduwen . . .







Zo dicht mogelijk bij elkaar blijvend, daar het gevaar van elkaar kwijt te raken in het duistere woud niet denkbeeldig is, sluipen Eric en zijn mannen weg tussen de stammen, terwijl links en rechts van hen de twee groepen luipaardmannen elkaar naderen . . . Eensklaps verscheurt een verblindend licht de duisternis, gevolgd door een droge knal; kort daarop een tweede knal, van de andere zijde . . . „Ze schieten op elkaar," fluistert Eric, „net wat ik hoopte . . ." Winonah kan een zenuwachtig gegiechel niet onderdrukken. Inderdaad ontspint zich tussen de twee groepen luipaardmannen, die door de duisternis misleid werden, een kort, maar hevig vuurgevecht. „Kom," fluistert Eric, en zich oprichtend, rent hij in gebukte houding, gevolgd door zijn gezellen, langs de stammen in de richting van het dorp. Terwijl achter hen de luipaardmannen hun gevecht tegen elkaar met grote felheid voeren, waarbij beide groepen zich beurtelings verwonderd afvragen, wat dat wel voor een sterke tegenstander wezen kan, naderen Eric en de zijnen het dorp. Op het dorpsplein zijn slechts enkele luipaardmannen aanwezig, die nu allen verontrust in de richting van de schoten turen. Eensklaps is het, als slaat de bliksem voor hen in: een grote kerel is van tussen de tenten verschenen en voordat de luipaardmannen erop verdacht zijn, valt een van hen, onder een moordende vuistslag, kreunend ter aarde, en zien zij zich omringd door woeste kerels die links en rechts rake klappen uitdelen.







De verwarring in het dorp is groot; de luipaardmannen, zowel als de Atlantiden zijn voor enkele ogenblikken totaal de kluts kwijt. Van deze kortstondige verbijstering van zijn tegenstanders maakt Eric gebruik: reeds zijn enkele luipaardmannen gevallen onder de harde vuistslagen van Eric en zijn soldaten, die zich meteen meester maken van de revolvers. Hiermede gaan zij de overige luipaardmannen te lijf. Maar nu hebben deze zich hersteld van hun eerste schrik, en hun tegenstand wordt steeds sterker. De Atlantiden hebben zich eerst verschrikt terzijde gehouden, totdat één van hen in de blonde reus de befaamde Noorman herkent, de strijder voor hun vrijheid, en met een luide kreet stort deze Atlantide zich op de dichtstbijzijnde luipaardman... Zijn voorbeeld wordt door andere dorpelingen gevolgd. De luipaardmannen zien zich geplaatst tussen twee vuren. De uitslag kan niet twijfelachtig zijn, maar de luipaardmannen verweren zich met de moed der wanhoop, en nu beginnen er ook onder de Atlantiden slachtoffers te vallen. Inmiddels hebben de luipaardmannen in het woud hun fatale vergissing bemerkt, en vanuit de richting van het dorp vernemen ze nu verontrustend strijdrumoer. De luipaardmannen verzamelen zich en met de wapens in de vuist stormen zij naar het dorp terug.







In het dorp is de strijd geëindigd. De luipaardmannen zijn gedood of gewond, en Eric beziet zijn triomferende volgelingen met een tevreden blik . . . Maar veel tijd voor vreugde om deze eerste overwinning van de Atlantiden in hun strijd tegen Kirasso is er niet, want reeds eist een ander gevaar hun aandacht. Bijtijds ziet Eric de troep luipaardmannen uit het bos te voorschijn komen, en met een kreet waarschuwt hij zijn mannen. Een van Erics drie krijgers is de eerste die valt. Enkele luipaardmannen zetten het op een lopen, maar de meesten vallen. De aanvoerder van de zo goed als verslagen luipaardmannen ziet de toestand waarin zijn mensen verkeren en beseft, dat slechts een vlucht hem nog redden kan. Van boom tot boom achteruitwijkend onttrekt hij zich aan de aandacht van de Atlantiden en als hij meent ver genoeg van het rumoer van de strijd verwijderd te zijn, keert hij zich om en zet het op een lopen. Ten koste van wat dan ook wil de man trachten het fort te bereiken; daarvoor laat hij zelfs zijn mannen aan een zekere dood over. De aanvoerder der luipaardmannen heeft heel goed de Noorman opgemerkt, de aartsvijand van de Egyptenaar, en hij weet dat op de gevangenneming van deze gevaarlijk vreemdeling een hoge beloning staat. Als hij dus zijn commandant kan verwittigen, zal hij zijn meester, de Egyptenaar, en zichzelf tevens een goede dienst bewijzen. Van boom tot boom sluipend nadert hij de plaats, waar de atoomkarretjes geparkeerd staan. Slechts één Atlantide is daar ter bewaking aanwezig en met de revolver tot schieten gereed springt de luipaardaanvoerder naar voren.







Juist als de arme Atlantide zijn alarmkreet door het bos laat schallen, vuurt de luipaardman-aanvoerder en de bewaker stort ter aarde. Op het toneel van de strijd waar inmiddels de luipaardmannen verslagen zijn, hoort Eric de gil en vervuld van onrust stormt hij naar de plek waar de atoomwagens staan. Eric zendt de vluchteling enkele vuurstralen achterna, maar zijn schoten missen hun doel en de wagen verdwijnt achter een heuvelrug. Dit is een lelijke zaak: binnen de kortst mogelijke tijd zal de Egyptenaar weten dat hij weer in het land is. Maar nu wordt Eric uit zijn sombere gedachten opgeschrikt door de verheugde Atlantiden. Hij moet de dank in ontvangst nemen van het dorpshoofd en deze besluit met de woorden: „Wij zullen de strijd tegen de onderdrukking voortzetten! Wij zullen u volgen waar gij gaat!" Op dat ogenblik dringt zich een kleine man naar voren: „Waarlijk, gij hebt ons een succesvolle strijd laten voeren tegen de luipaardmannen," zegt hij! „Maar beseft gij wel wat het gevolg hiervan zal zijn? Eén van hen is ontsnapt; binnen enkele dagen kunnen wij hier een strafexpeditie verwachten. Waar moeten onze vrouwen en kinderen heeen? Wat moet er met ons vee, met onze oogst gebeuren?" Eric kijkt om zich heen en allengs voelt hij, dat de vrolijkheid verdwijnt bij de dorpelingen, om plaats te maken voor onrust en onzekerheid.







Inmiddels is de aanvoerder der verslagen luipaardman-patrouille op het fort aangekomen, waar zijn berichten de nodige opschudding teweegbrengen. Het nieuws dat Eric de Noorman weer op het toneel verschenen is, slaat in als een bom. Maar dan herstelt de commandant zich en wordt nadenkend; het lijkt hem niet verstandig om nu de Egyptenaar te verwittigen, daar hij en zijn manschappen bloedig gestraft zouden worden voor hun domheid de Noorman niet te vangen. Na de toestand overdacht te hebben, geeft de commandant zijn bevelen. Een sterke expeditie wordt uitgerust en hiermede zal men het weerspannige dorp platbranden en de Noorman gevangen nemen.

In het dorp heerst intussen een koortsachtige bedrijvigheid. De woorden van de man die Eric aansprak, hebben toch indruk gemaakt en steeds meer dringt het besef tot de dorpelingen door, dat hun opstandigheid zwaar gestraft zal worden. Eric heeft overal wachtposten uitgezet langs de weg naar het fort. Het dorpshoofd draagt hij op have en goed te verzamelen en de dorpelingen gereed te houden om ogenblikkelijk, wanneer er gevaar mocht dreigen, te vertrekken. Dag aan dag houden de posten de weg, waarlangs de strijdmacht van de luipaardmannen verwacht wordt, in het oog. Dan, op een vroege morgen, ontdekt een in een boomtop zittende wachter een stofwolk op de weg, en even later ziet hij een groot konvooi legervoertuigen met een ontelbaar aantal luipaardmannen in de richting van zijn dorp oprukken.







Snel laat de wachtpost zich uit zijn schuilplaats tussen de takken op de grond zakken en spoedt zich naar het dorp, waar hij Eric van de nadering der luipaardmannen op de hoogte stelt. Eric en Winonah wisselen een korte blik en voor een ogenblik overweegt Eric de mogelijkheid, de colonne onderweg op te vangen en slag te leveren, maar dit zou voor de dorpelingen, die niet zo goed uitgerust zijn als de luipaardmannen, zelfmoord betekenen. Eric verzamelt de dorpelingen om zich heen en geeft instructies. Een half uur later trekt een lange stoet vrouwen, grijsaards en kinderen, hun have en goed torsend, het dorp uit en de wildernis in . . .
Eric, Winonah, de twee soldaten en enkele jonge Atlantiden dekken de aftocht en leggen een kring om de schuilplaats van de vluchtelingen . . . Hun ogen turen spiedend langs de bomen, daar zij ieder ogenblik verwachten de luipaardmannen tussen de stammen te zullen zien treden. Maar opeens slaakt een van de scouts een onderdrukte kreet, en wijst in de verte . . . Daar, boven de boomtoppen, rijst een dikke, zwarte rookwolk ten hemel en Eric begrijpt dat de luipaardmannen het dorp van de Atlantiden en hun akkers verwoest hebben.







Eric zendt enkele der Atlantiden naar de schuilplaats van de vrouwen om deze het ongeluksnieuws mede te delen. Zelf blijft hij met de weerbare mannen in het woud. Hun waakzaamheid wordt beloond, want eensklaps verschijnt een drietal van de onheilspellende gestalten tussen de woudreuzen. Met de revolvers in de aanslag liggen Eric en zijn mannen roerloos te wachten. De luipaardmannen verdwijnen weer en het gevaar schijnt geweken . . . De commandant van het fort is persoonlijk meegegaan, om de aanhouding van de Noorman te leiden, maar groot is zijn woede als zijn verkenners en de uitgezonden patrouilles onverrichterzake terugkeren. De commandant vloekt nadrukkelijk en gromt: „Wacht, er zijn nog middelen om de kerel in handen te krijgen." Hij beveelt zijn troepen naar het fort terug te keren. Eric wordt van de terugtocht van zijn vijanden op de hoogte gebracht door verspieders. Op een middag komt een van deze verspieders in het kamp terug en schijnt zich ergens kostelijk over te vermaken. Hij vertelt grinnikend, dat de commandant van het fort 20.000 zilverlingen op zijn hoofd gezet heeft. Eric glimlacht sarcastisch en zegt: „Het schijnt dat ik in waarde stijg! Een aardige geldbelegging voor mijn vrouw!" Maar hij bemerkt niet, dat de kleine dorpeling naderbij gekomen is en met een vreemde uitdrukking op zijn gelaat de woorden van de bespieder aanhoort.







Onopgemerkt door Eric, Winonah en Pum-Pum, komt de kleine man achteloos naderbij en hij hoort nu ook het overige van de boodschap die de bespieder de Noorman brengt. Met een spottende grijns verwijdert hij zich als de verspieder uitgesproken is en als hij Eric vrolijk hoort lachen, bromt de man voor zich heen: „Lach maar, witkop, straks zal je tijd genoeg hebben om het te betreuren." De man begeeft zich naar een bosje, waar een aantal mannen zit met bedrukte gezichten. „Onze toestand is moeilijk," begint hij, en de anderen knikken instemmend. Hierdoor aangemoedigd gaat de kerel door: „Door de schuld van de vreemde witkop is ons dorp vernield, zoals ik voorspeld heb, terwijl wij ons de wraak van de luipaardmannen op de hals gehaald hebben. De Noorman trekt zich daar niets van aan. Voor hem is ieder huis hetzelfde en bij ieder die hem welgezind is kan hij onderdak vinden. Wat moet er echter van ons worden?" De mannen om hem heen grommen en een zegt: „Er moet iets gedaan worden, en wel gauw!" „Juist," knikt de verrader, en dan begint hij vlug en nadrukkelijk te fluisteren, terwijl de anderen af en toe goedkeurend knikken. Eén voor één gaan zij dan uiteen en verdwijnen in het woud.

Als enkele dagen later Eric, Winonah, Pum-Pum en de volgelingen die trouw gebleven zijn, nietsvermoedend bijeenzitten, treden plotseling van alle kanten hun vrienden met de wapens in de vuist naar voren, en de kleine man, die de aanvoerder schijnt te zijn, zegt met een zenuwachtig lachje: „Handen op, allemaal! Wie zich verzet is een kind des doods!"



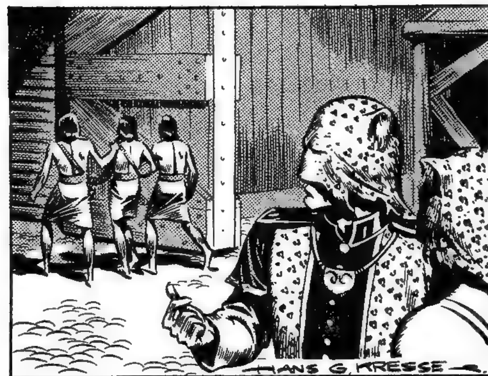




Gedurende enkele ogenblikken heerst er stilte op de open plek in het bos. Dan krijgt Eric, die verbaasd naar het gedrag van zijn voormalige vrienden had gekeken, zijn zinnen weer. Met een bliksemsnelle beweging gaat zijn hand naar de revolver. Deze lage verradersstreek zal ontijdig eindigen. Maar nog vlugger dan Eric is Winonah, die nu haar hand op de arm van Eric legt en fluistert: „Schiet niet! Je zou dood zijn voor je het weet." En langzaam duwt het meisje de revolver terug in de holster. De kleine man heeft met een grijns toe staan kijken en nu grinnikt hij: „De priesteres is verstandig, gij zoudt niet lang genoeg leven, om de revolver af te vuren. Kijk om u heen!" Langzaam laat Eric zijn ogen in het rond gaan en overal ziet hij dat zijn troep omringd is door zijn voormalige vrienden, die met getrokken revolvers elk van zijn bewegingen nauwlettend gadeslaan, en met een grom geeft hij zich gewonnen. Nu treedt de kleine verrader naderbij en zegt: „Wij hebben niets tegen u, Noorman en helemaal niets tegen de priesteres van Atlantis — maar ons eigen welzijn is ons meer waard, dan tien vrijheidshelden. De luipaardmannen hebben een hoge beloning op uw hoofd gezet en ook de priesteres, de dwerg en uw volgelingen worden gezocht. Om met de luipaardmannen in het reine te komen, brengen wij u thans naar het fort." De kerel grinnikt om zijn eigen slimheid en vervolgt met stemverheffing: „In rijen aansluiten, voorwaarts, mars!" Aan alle zijde omgeven door de verraderlijke dorpelingen stappen Eric, Winonah, Pum-Pum en hun vrienden de gevangenschap tegemoet.





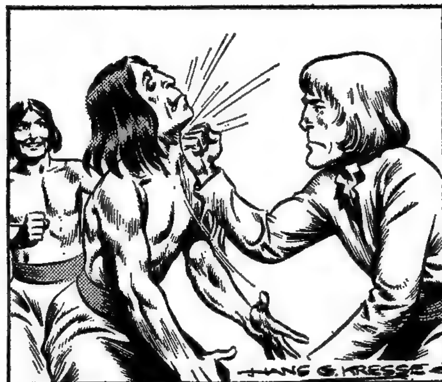


Gedurende de lange tocht naar het fort der luipaardmannen blijft Eric waakzaam, hopend op een gelegenheid om de vlucht te nemen, maar de aandacht van de verradersbende verslapt geen ogenblik en bovendien heeft de schurkachtige aanvoerder hem verzekerd, dat Erics vlucht ogenblikkelijk de dood van Winonah tengevolge zou hebben. Bij het zien van het sombere fort bekruipt hem nog eenmaal de aandrang los te breken.

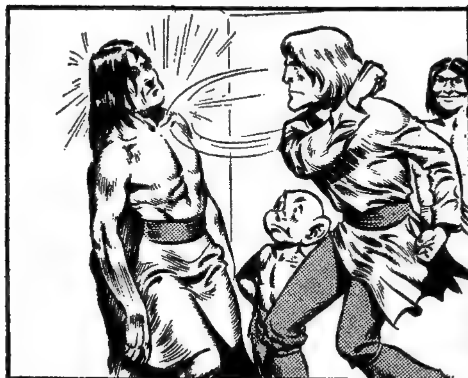
De kleine verrader stapt verwaand op de commandant toe en draagt hem de gevangenen over. Met een tevreden geknor neemt de commandant de buit in ogenschouw, waarbij bijzonder de figuur van Winonah zijn aandacht geboeid houdt. Belangstellend vraagt hij hoe de dorpelingen er zo spoedig in geslaagd zijn de Noorman en zijn gevolg gevangen te nemen en dan doet de verrader het hele relaas. „Dus, als ik het goed begrijp, was u eerst ook een van de opstandelingen?" vraagt de commandant met een honingzoete stem. De verrader krijgt een onbehaaglijk gevoel.

„Enfin, gij hebt ten laatste de goede zijde gekozen, dat andere zullen wij maar vergeten." Grijnzend overhandigt hij een zak aan de gerustgestelde dorpeling. „Hierin bevindt zich uw beloning, gebruik haar wel." Verheugd neemt de verrader het bloedgeld in ontvangst. Nu geeft de commandant fluks orders aan een zijner officieren: „Werpt de gevangenen in de kerkers, behalve de vrouw, die zult gij in mijn werkkamer brengen. Zendt een ijlbode naar de hoofdman om te verwittigen dat wij zijn vijand gepakt hebben." Dan laat hij er achteloos op volgen: „O ja, een patrouille, om deze kerels in te rekenen; zij zijn wat aanmatigend en bovendien, ik kan die beloning beter zélf houden.





Onder sterk geleide worden Eric en zijn getrouwen in de donkere kelder van het fort gebracht, die als gevangenis dienst doet wanneer de toestand zulks vereist. Somber zitten de mannen bij elkaar, zoveel mogelijk onder de kleine tralievensters, die voor het kleine beetje frisse lucht zorgen. Pum-Pum is ten einde raad en ratelt aan één stuk door: „Maak wens, maak wens, wij dood, zo jammer!" Maar Eric heeft geen oren voor het kereltje. Van de luipaardwacht heeft hij gehoord dat zij allen naar de hoofdstad gebracht zullen worden, waar hun terechtstelling zal plaatsvinden. De enige mogelijkheid tot ontsnapping is dus tijdens of voor de overbrenging naar de hoofdstad... maar hij weet niet, waar zijn vrouw Winonah zich bevindt, en zonder haar wil hij niets ondernemen. Zijn gepeins wordt onderbroken doordat de deur van hun kerker opengedraaid wordt om nog meer gevangenen binnen te laten en tot zijn niet geringe verwondering ziet Eric dat de nieuw aangekomenen de dorpelingen zijn, die hen allen zo lafhartig verraden hebben. Met knikkende knieën treden de verraders de kerker binnen en de aanvoerder van het stelletje kijkt met een verstolen blik naar de Noorman. Als de luipaardmannen de deur weer in het slot gegooid hebben staat Eric langzaam op en nadert zijn verrader. Verschrikt wijkt de man terug: hij begrijpt dat hij zijn straf niet ontgaan kan. „Jij hebt meer op je geweten dan je zelf wel beseft," gromt Eric, „en om dat goed tot je door te laten dringen, zal ik je een afstraffing geven." Voordat de schurk zich kan verweren suist Erics vuist door de lucht en treft de lafaard midden in het gezicht. „Dit is alvast voor mijn vrouw, de priesteres," zegt hij.



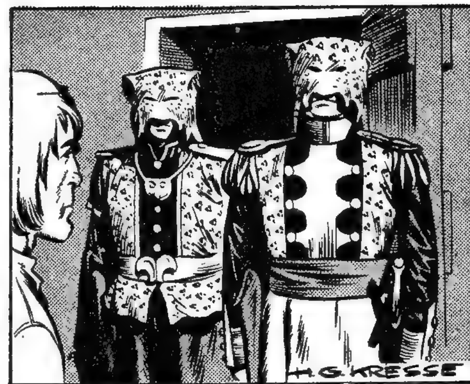




Onder de aanmoedigende kreten van zijn vrienden drijft Eric de verraderlijke dorpeling door de kelder. Met een katachtige soepelheid springt hij keer op keer toe, om keer op keer weer zijn vuisten doel te laten treffen. De man verweert zich slapjes en eensklaps als hij tegengehouden wordt door de koude keldermuur, velt een laatste slag van Eric de lafaard, die kreunend op de grond zinkt . . . Met een ijskoude blik neemt de Noorman de andere verraders op en dan zegt hij met een snijdende stem: „Een ieder die het waagt, in mijn buurt te komen, of zijn stem verheft, zal varen als hij." In de stilte doet geen geluid zich horen en rustig keert Eric naar zijn vrienden terug. Nu is de kerker verdeeld in twee vijandige kampen, die ieder in een hoek bij elkaar hokken. De kerel aan wie Eric een afstraffing toediende is, na uit zijn verdoving te zijn ontwaakt, zonder een woord te spreken in zijn hoek gekropen. Maar Eric is door zijn overwinning niet in een betere bui gekomen. De vraag, waar Winonah zich bevindt, baart hem grote zorgen, buiten het feit dat zijn eigen toestand verre van rooskleurig is. Inmiddels is de dag voor het vertrek naar de hoofdstad gekomen en de toestand is niets veranderd. Maar terwijl Eric en zijn getrouwen in de kerker zuchten, stormt een officier het vertrek van de commandant van het fort binnen en hijgt opgewonden: „Een grote strijdmacht trekt op naar ons fort . . . van op deze afstand kunnen wij nog niet zien, of het vriend of vijand is, maar wij zijn op alles voorbereid."







De commandant van het fort is een beetje verontrust. Langs de heirbaan door het woud ziet hij een groot aantal legervoertuigen, bemand met soldaten, naderen. Op de voorste wagen wappert de standaard van de staf van de Egyptenaar. Hij weet nu dat zijn ongerustheid ongegrond is: de troepenmacht bestaat uit luipaardmannen. Met snelle schreden begeeft de commandant zich naar de binnenplaats en nu treedt hem een gewichtig krijgsman tegemoet, die hem een bevelschrift overhandigt. Aan de uitmonstering ziet de commandant dat hij een luitenant-generaal voor zich heeft. „Twijfelt gij aan mijn identiteit?" vraagt de luitenant-generaal met scherpe stem en op hetzelfde ogenblik treden twee majoors, die hem vergezellen, haast dreigend nader. Met een onderdanige stem verontschuldigt zich de commandant en begint te lezen: „Wij brengen ter kennis van de desbetreffende persoon, dat brenger dezes, luitenant-generaal Tubalah opgedragen is de staatsvijandige Noorman, genaamd Eric, voor de Allerhoogste te geleiden." Het document is getekend door de Egyptenaar, dus verraad schijnt uitgesloten. Aarzelend vouwt de commandant het papier op en verzoekt het uitgelezen gezelschap hem te willen volgen. Door een netwerk van gangen en langs enkele uitgesleten, vochtige trappen geleidt de commandant hen naar de kerkers en hier opent hij een knarsende deur. Verbaasd kijkt Eric op als de commandant, vergezeld van een in veel goud gehulde luipaardman, de kerker binnentreedt. Dan fronst hij zijn wenkbrauwen. Er is iets in de figuur van de onbekende dat hem bekend voorkomt.

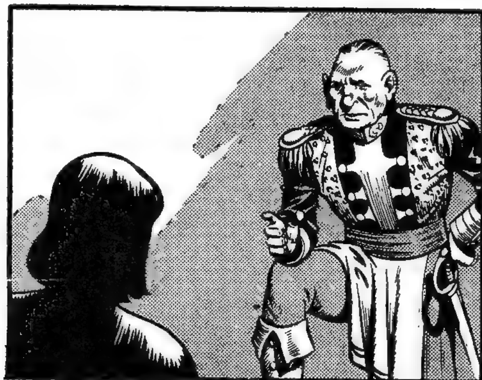






Gedurende enkele ogenblikken staren Eric en de vreemde officier elkaar zwijgend aan en dan zegt de laatste: „Dus dit is hij." Er gaat een schok door Eric heen. De stem, waar heeft hij deze zware stem meer gehoord? „Breng ons naar de onderzoekkamer," gebiedt de luitenant-generaal. „Ik wens deze misdadiger een verhoor af te nemen." Buigend gehoorzaamd de commandant en gaat hen voor naar een klein, kaal kamertje zonder vensters. De commandant ontsteekt het licht en blijft in afwachtende houding bij de deur staan. „Laat ons alleen," gromt de luitenant-generaal Tubalah. De commandant aarzelt. „Hoort gij mij niet?" dondert Tubalah en nu pas trekt de commandant zich balorig terug. Tubalah wacht, tot de voetstappen van de commandant zich verwijderen en wendt zich dan langzaam tot Eric, die zich inspant om de figuur van de luitenant-generaal in zijn geheugen terug te roepen. „Gij kent mij," zegt de man, „dat zie ik aan uw gezicht. Welnu, wie ben ik?" Eric staart de man achterdochtig aan . . . maar dan verheldert zijn gelaat: „Zijt gij . . . zijt gij . . . de commandant van onze woudvesting die opgeblazen werd?"* Een spottend gelach is het antwoord en dan schudt de vreemde langzaam zijn hoofd. „Kijk," gromt hij en met een ruk trekt hij zijn masker van het gelaat . . .

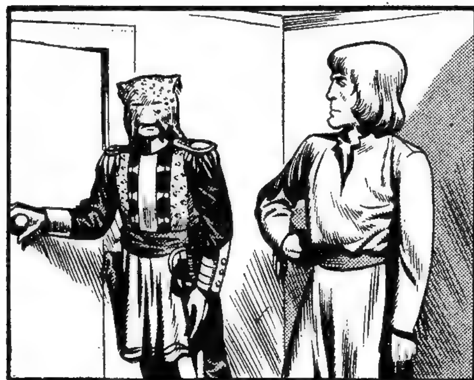
* Lees *De Steen van Atlantis*.







Met een schok herkent Eric de man nu. Het is de luipaardgeneraal die eens een zijner meest geduchte tegenstanders was... Erics gedachten gaan snel: Wat is de bedoeling van deze vertoning? Wat wil de generaal bereiken? „Uw positie," verbreekt de voormalige generaal het zwijgen, „is hachelijk. Gij zult naar de citadel gebracht worden en daar wacht u een zekere dood. Zijt gij u daarvan bewust?" Zwijgend knikt Eric. Hij vraagt zich nog steeds af wat het motief voor de vreemde houding van de luipaardgeneraal kan zijn, en onze held is op zijn hoede... „Luister," vervolgt de generaal snel en gejaagd. „Wij kunnen niet lang spreken, dat wekt achterdocht. De Egyptenaar heeft mij indertijd wegens gebrek aan discipline gedegradeerd tot luitenant-generaal. Al die tijd zin ik op wraak. De Egyptenaar steunt op de macht van de luipaardmannen. Het is een vreemdeling; hij hoort hier niet thuis. *Ik* wil de macht hebben. *Ik* wil heerser worden van Atlantis. Ik heb een goed gewapend leger. De soldaten en officieren zijn mij trouw. Zij walgen van de machtswellusteling, die hun leider is. Zij wensen niet langer te gehoorzamen aan een vreemdeling. In hun ogen ben *Ik* en *Ik* alleen geschikt voor het leiderschap van de staat. Ik kan een staatsgreep wagen, maar ik mis de steun van de bevolking. Nu heeft de voorzienigheid mij *u* in handen gespeeld. Wij samen, kunnen de Egyptenaar van zijn vergulde troon stoten. Met uw hulp en die van uw volgelingen, kan, *moet,* ons plan gelukken. Zijt gij bereid, mij, in ruil voor uw vrijheid, te steunen?" Als Tubalah zwijgt hangt er een geladen spanning in het vertrekje. Eric heeft aandachtig toegeluisterd en langzaam vernauwen zijn ogen zich tot spleetjes. Een gevoel van achterdocht bevangt hem.







„Gij doet mij daar een vreemd aanbod," zegt Eric peinzend. „En ik ben niet de enige die hierover beslissen moet. Eerst moet ik met mijn mannen overleggen. Wie zegt mij dat gij te vertrouwen zijt?" De generaal lacht schamper. „Waartoe zou ik mij zo in de kaart laten kijken, indien het mij geen volle ernst was?" Hierop kan Eric zo gauw geen antwoord geven en hij besluit: „Nu goed, ik wil er over nadenken." Met een hoofdknik treedt Tubalah naar de deur en beduidt zijn gevangene, hem voor te gaan naar zijn cel. In korte trekken legt Eric zijn trouwe volgelingen fluisterend uit, wat de voormalige generaal hem voorgesteld heeft. Als Eric uitgesproken is kijken de mannen elkaar onzeker aan . . .
„Kijk hier," verduidelijkt Eric. „Wij zijn ten dode opgeschreven. Iedere kans om te ontsnappen moeten wij benutten. Ik begrijp heel goed, dat de generaal een gedeelte van zijn plannen verzwegen heeft. Indien de staatsgreep zou lukken, ben ik overtuigd dat hij mij zal doden. Maar dat is van later zorg. *Nu is dit onze enige kans.*" De getrouwen knikken aarzelend. Alleen Pum-Pum piept: „Maak wens, maak wens." Doch met een wrevelig gebaar legt Eric het kereltje het zwijgen op. Een voor een stemmen nu de mannen toe, en enkele uren later maakt Eric zijn besluit aan de in spanning wachtende generaal bekend. „Ik onderneem echter niets, voordat ik Winonah terug heb! De commandant van dit fort heeft haar meegenomen!" „Wat!?" buldert de generaal. „Wat zegt gij dáár??" De man is in grote opwinding en Eric kan helaas niet zien, hoe zijn ogen achter zijn masker koortsachtig beginnen te schitteren.







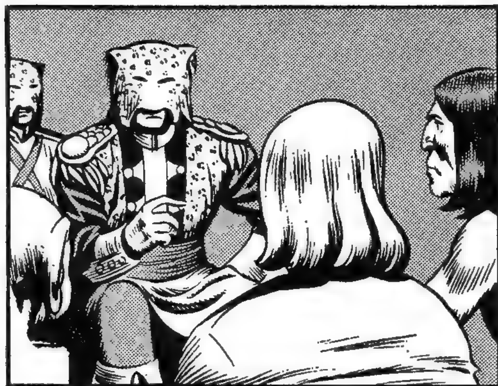
„De commandant van dit vervloekte fort heeft een valse voorstelling van zaken gegeven. Hij heeft getracht de staat te bedriegen. Hij heeft de vrouw voor zichzelf willen behouden. Dat is zich vergrijpen aan staatseigendom!" vervolgt Tubalah, die in steeds grotere opwinding geraakt. „Gaat naar uw kerker terug. Later zullen wij op ons plan terugkomen," gromt hij na verloop van tijd. „Ik zal zorgen dat uw vrouw bij u gebracht wordt en wel onmiddellijk." Eric knikt tevreden, maar dan schiet hem iets te binnen. „Er is nog iets, dat ik onder uw aandacht wilde brengen," zegt hij. „En dat is?" vraagt de luitenant-generaal. In korte trekken legt Eric nu uit dat hij met een aantal onbetrouwbare individuen in één vertrek opgesloten is. „Ook dat komt in orde. Deze lieden krijgen een aparte cel," belooft de generaal. Als Eric naar zijn cel teruggeleid is roept Tubalah de wacht. „Volg mij," beveelt hij, en met een harde stap schrijden de drie mannen naar de particuliere vertrekken van de commandant. Zonder veel omhaal gooit Tubalah de deur open. Met een tevreden grijns stelt hij vast, dat Winonah in de kamer is. „Wie is deze vrouw?" vraagt hij bars. De commandant begint te stotteren en zoekt naar woorden. „Antwoordt, man!" gebiedt de luitenant-generaal. „Dit is . . ." stamelt de commandant. „Dit is de hogepriesteres van de orde van de Steen, genaamd Winonah, thans meer bekend als handlangster van de Noorman," buldert de generaal. „Zij hoort aan de staat en gij poogt haar te stelen. Met een woedend gebaar wenkt hij de twee luitenants van de wacht. „Arresteer deze man," snauwt Tubalah.







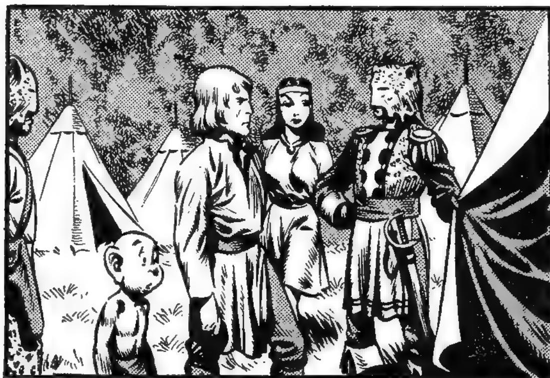
De commandant van het fort wil zich verdedigen en begint om hulp te schreeuwen. „Verraad!" gilt hij . . . „Ik wantrouwde u van het begin af!" „Zwijg hond!" sist Tubalah. Wanhopig verweert de commandant zich tegen de twee luitenants, doch zijn verweer is zinloos. „En nu gij, schone vrouw," wendt de generaal zich dan tot Winonah, die dit alles met kloppend hart heeft aangezien, „zo deze onverlaat het u lastig gemaakt heeft, zeg het mij, opdat ik hem straffe." Winonah kijkt de spreker aandachtig aan en zij vraagt zich af waar zij die stem meer gehoord heeft. „De commandant van het fort raakte mij met geen vinger aan," zegt zij hooghartig. De generaal laat een kuchje horen en verandert van houding. „Breng deze vrouw naar de kerker waar zij hoort," beveelt hij de luitenant die naderbij gekomen is. Zwijgend legt Winonah de gang naar de kerker af en pas op het zien van Eric komt er een glimlach op haar gezichtje. „Wie was deze man die men luitenant-generaal noemt?" vraagt zij, als de begroeting voorbij is. Eric wil haar eerst geen antwoord geven, maar ten slotte vertelt hij haar alles van hun plan . . . „Doe het niet," smeekt zij. „Die man is een schurk . . . Hij zal je vermoorden als hij zijn eigen doel bereikt heeft . . ." Eric poogt haar te kalmeren, maar Winonah schijnt door een intuïtieve angst bevangen, en nu verliest ook Eric iets van zijn zelfvertrouwen. Hij weet uit ondervinding dat Winonah's voorgevoelens vaak uitkomen . . .







Winonah wil niets van het plan weten, doch allengs herkrijgt Eric zijn moed. Enkele dagen later verschijnt Tubalah in de kerker en nu worden de plannen besproken: een van Erics volgelingen zal de gelegenheid gegeven worden uit het fort te ontsnappen, met het oogmerk, de burgers van Atlantis te waarschuwen en op te roepen voor de komende strijd. Het leger van de luitenant-generaal zal opbreken en ergens in de wildernis kamp opslaan. Tot dusverre heeft Eric instemmend geknikt, doch dan vraagt hij: „En hoe zal mijn positie zijn gedurende deze tijd?" „Gij blijft mijn gevangene," antwoord Tubalah. „Immers, indien ik u vrij liet rondlopen, zoudt gij ongetwijfeld vluchten, om op uw eigen houtje mij, zowel als de Egyptenaar te bevechten." Eric knikt bedachtzaam. Zulk een antwoord was te verwachten. De vergadering wordt nu opgeheven en nog diezelde nacht glipt een donkere schaduw uit het fort en verdwijnt in het duistere woud. Enkele dagen later vertrekt ook het leger van de luipaard-generaal. Eric, Winonah en Pum-Pum worden in de wagen van Tubalah geplaatst. De mannen van Eric worden losgelaten en zij zullen zich voegen bij de vrijscharen die in de bossen leven. Gedurende enkele dagen trekt het leger door de wildernis, totdat Tubalah de draagbare telefoon grijpt en de volgwagens beveelt: „Stoppen! Kamp opslaan!" Eric kijkt om zich heen; hier is dus de plek, waar de conferentie met de leiders van zijn vrijscharen zal plaatsvinden.

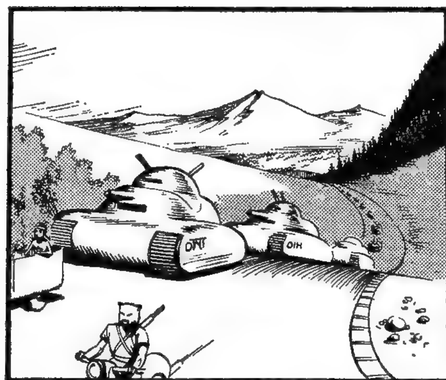


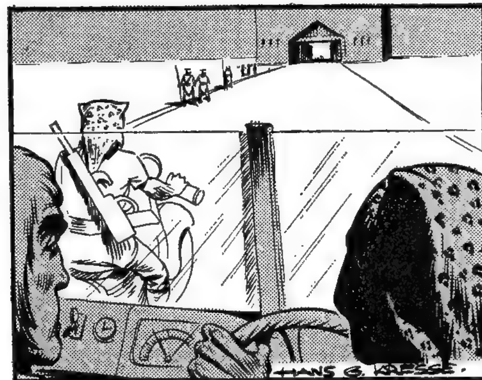




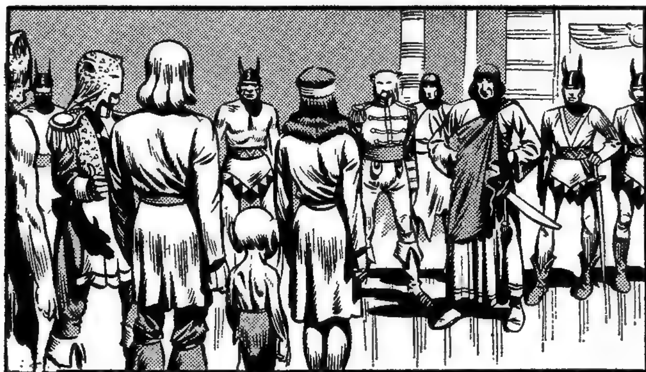
Onder bewaking van een soldaat blijven Eric, Winonah en de dwerg in de atoomwagen achter en zien toe, hoe de manschappen van Tubalah snel en vakkundig een tentenkamp opslaan. Als de tent van de luitenant-generaal staat, treedt Tubalah op de gevangenen toe en zegt: „Volg mij, gij zult gedurende dit oponthoud mijn gast zijn, weliswaar onder bewaking, doch stoor u daar niet aan." Eric kan een lachje niet onderdrukken, doch Winonah verwaardigt luitenant-generaal Tubalah met geen blik en schrijdt zwijgend de tent binnen. Zo goed mogelijk trachten de drie gevangenen zich daar te vermaken, en zij slaken een zucht van opluchting, wanneer de avond intreedt en Tubalah binnenkomt, gevolgd door enkele Atlantiden. Op een gebaar van de generaal legt Eric uit waarvoor zij bij elkaar zijn en de mannen luisteren aandachtig toe. Af en toe knikt een van hen begrijpend of stelt een vraag, maar Eric merkt duidelijk dat zij bereid zijn voor hem door het vuur te gaan. „De generaal," besluit Eric, wijzende op Tubalah, „zal nu zijn plan ontvouwen." De generaal kucht gewichtig en begint langzaam en zacht te spreken. Geen van de aanwezigen heeft erg in de luipaard-majoor, die bij de ingang van de tent staande, nu langzaam naderbij komt . . .







Luitenant-generaal Tubalah ontvouwt gaandeweg zijn gevaarlijke plannen. Ieder onderdeel van de staatsgreep wordt gewikt en gewogen. Nog steeds staat de majoor achter de spreker en luistert gespannen toe, doch dan krijgt eensklaps een der Atlantiden de man in het oog en vraagt: „Zijn al uw officieren en manschappen betrouwbaar?" met een hoofdknik in de richting van de in de tentopening staande majoor. Zonder zelfs om te kijken antwoordt Tubalah: „Gij kunt u op mijn mannen verlaten. Voor verraad behoeft u niet bevreesd te zijn." Gerustgesteld hervatten de Atlantiden nu hun besprekingen en als, reeds lang na middernacht, de samenzweerders uit elkaar gaan, is het plan voor de staatsgreep tot in alle bijzonderheden bestudeerd en besproken. Tubalah zendt onmiddellijk de volgende morgen enkele van zijn hoofdofficieren met een vervalst bevel naar het in de buurt van de hoofdstad liggende militaire vliegveld, om daar het commando over te nemen. Enkele uren later breekt ook het leger op. Eric zit naast Tubalah en de wagen waarin de gevangenen zich bevinden, is omringd door motorrijders, gewapend met zware atoomwapens. Dagen gaat de tocht over de vlakten en door de wouden. Hoewel het gehele plan tot in de puntjes verzorgd is, zodat mislukking feitelijk uitgesloten is, bekruipt onze held toch een onbehaaglijk gevoel bij het denkbeeld dat hij zich nu vrijwillig aan de wrekende handen van zijn aartsvijand Kirasso gaat overgeven.

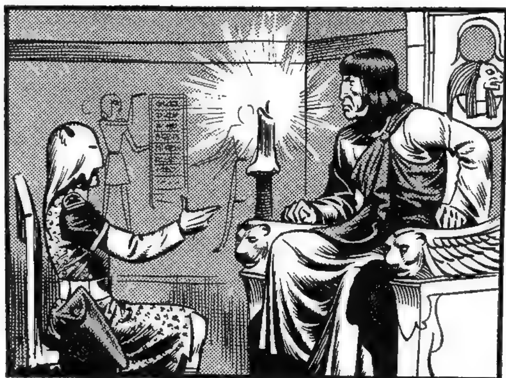






Begeleid door een escorte motorrijders gaat de tocht naar de poort van de citadel. Eric kan een lachje niet onderdrukken als hij al deze voorzorgsmaatregelen ziet. Geen enkele bewoner van de stad Atlantis wordt toegestaan de intocht van de gevangen vrijheidsheld gade te slaan, bevreesd als Kirasso is, dat men mocht proberen hem te ontzetten. Omgeven door een haag van soldaten brengt men de gevangenen naar de troonzaal, waar Kirasso zijn aartsvijand reeds staat op te wachten. „Mooi," klinkt zijn stem snijdend. „Eindelijk is de strijd gestreden! *Niemand* is in staat mij, Kirasso, te weerstaan. Gij hebt mooi werk geleverd! Van heden af zijt gij weer in uw rang hersteld, *Generaal* Tubalah." De Egyptenaar klapt in zijn handen en een bediende brengt een grote, gouden ster, gelegen op een stok kostbare zijde, binnen. „Ziedaar, generaal Tubalah," zegt Kirasso, „het hoogste teken van onderscheiding in de staat Atlantis speld ik u thans op de borst." Tubalah kleurt en laat zich het onderscheidingsteken opspelden, waarna hij haast onhoorbaar een dankbetuiging mompelt. Gehoorzaam gaat er een applaus op. Dan valt Kirasso's blik op Winonah en als was deze beloning nog niet genoeg, voegt hij er met dikke, overslaande stem aan toe: „Bovendien schenk ik u de hogepriesteres als vrouw."

Als de ceremonie voorbij is, treedt onopvallend een majoor uit het gevolg van Tubalah op Kirasso toe en fluistert: „Vergeving, oh hemelse zonneschijf. Er dreigt u gevaar." En als Kirasso zich zenuwachtig omkeert, vervolgt de majoor: „Gij zult spoedig handelen, want men smeedt een samenzwering tegen u."

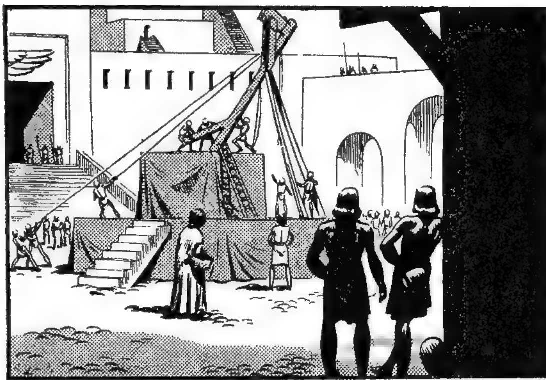






Enkele ogenblikken staart Kirasso de spreker sprakeloos aan maar dan maakt hij een abrupt gebaar. „Ga mee!" gromt hij, en gevolgd door een luipaardofficier betreedt hij zijn privévertrek. „Welke waren de woorden die gij tot mij sprak?" vraagt Kirasso minzaam. „De luipaardgeneraal maakt gemene zaak met de geelharige Noorman ... Te zamen willen deze heidenen u verstoten en zich de macht toeëigenen. Dáárom heeft de bleke Noorman zich laten vangen. Op de dag van de terechtstelling zal het volk zich op het executieterrein verzamelen, zwaar bewapend door bemiddeling van Tubalah. Op het ogenblik dat de Noorman gehangen zal worden, zal de generaal het teken geven en het volk, geholpen door de soldaten van Tubalah zal de lijfwacht overrompelen en u doden." Kirasso heeft zwijgend toegeluisterd. „Goed, zij willen strijd? *Zij zullen strijd krijgen!"* en met een driftig gebaar tot de majoor snauwt hij: „Gij blijft te mijner beschikking! Voor het geval gij *niet* de waarheid gesproken hebt." Inmiddels worden Eric en Pum-Pum, die beiden in de veronderstelling verkeren dat deze toestand voor hen slechts van tijdelijke aard is, onder zware begeleiding naar de dodencel gebracht; een vochtig, kaal vertrek, waaruit geen ontsnappen mogelijk is. Doch, hoe groot hun vertrouwen ook is, toch kunnen zij een onbehaaglijk gevoel niet onderdrukken, wanneer zij de laatste luipaardman de ladder zien ophalen en zij alleen gelaten worden in hun onheilspellende omgeving.



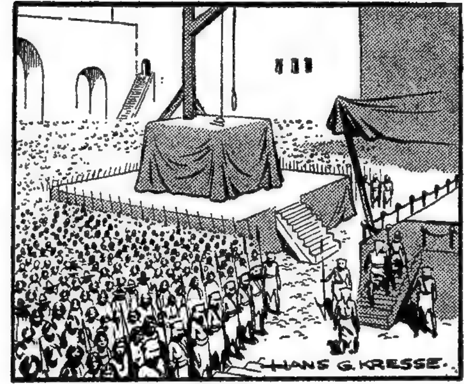




Terwijl Eric in zijn kerker wacht op het ogenblik van de terechtstelling, hebben zijn vrienden in de stad en op het land niet stilgezeten... De gehele dag en nacht wordt de citadel door scherpe ogen bewaakt... geen beweging ontsnapt de spionnen van Erics volgelingen. De spanning in Atlantis stijgt naarmate de dagen verstrijken en het schijnt een opluchting, wanneer op een zonnige morgen de Atlantiden de bekendmaking aangeplakt zien, waarop datum en plaats van de terechtstelling van Eric vermeld staan. De bevolking verzamelt zich allengs om de aanplakbiljetten en een scherp opmerker had kunnen zien, hoe telkenmale kleine groepjes jonge kerels zich zacht fluisterend verwijderen.
Op het grote plein voor de citadel wordt diezelfde dag een bloedrode galg opgesteld. Slechts enkele Atlantiden ziet men op deze plaats des doods, doch hier en daar, in kleine sloppen en steegjes, staan groepjes jonge mannen schijnbaar achteloos de werkzaamheden op te nemen en naar hun gezichtsuitdrukking te oordelen zijn zij niet zo onschuldig als zij eruit zien. In een der zijvleugels van de citadel wordt langzaam een gordijn opzijgeschoven en de gestalte van Kirasso, voor de bevolking buiten niet zichtbaar, verschijnt. Met een vreemde, zelfverzekerde glimlach aanschouwt hij de drukte op het plein. Zijn scherpe ogen merken heel goed de figuren van de Atlantiden op die in het rond staan en met een wrede grijns sist hij: „Kijk maar goed. Uw zelfverzekerde houding zal als rook verwaaien... Gij dacht Kirasso te slim af te wezen? Wel nu, het zal u berouwen."







Nu dag en plaats van de terechtstelling bekendgemaakt zijn, nemen de volgelingen, in overleg met Tubalah, hun maatregelen. Ronkende legervoertuigen, bemand met luipaardmannen uit het leger van de generaal, rijden door de nachtelijke stad in de richting van de buitenwijken, waar ploegjes Atlantiden hen opwachten. In alle stilte worden kisten met wapens en energie voor de geweren en automatische vuurwapens uitgeladen en snel de pakhuizen binnengedragen. Als de legerwagens verdwenen zijn in de duistere nacht, sluipen van alle kanten de Atlantiden naderbij en de wapens worden uitgedeeld.
Op de dag van de terechtstelling verzamelt zich al vroeg een grote menigte op het enorme plein voor de citadel. Vrouwen ziet men zo goed als niet en als bij toeval dragen de aanwezigen eensklaps allen wijde kleren. Enkele compagnieën van Tubalah's leger marcheren het executieplein op en nemen hun posities in. Wanneer het uur van de terechtstelling nadert, stijgen de spanning en de onrust onder de volksmenigte. Daar betreden eerst de genodigden het podium, vanwaar zij de terechtstelling kunnen bijwonen. Nu is het wachten op de Egyptenaar, doch er gaat een schok door de mensen wanneer eensklaps een luide stem over de hoofden schalt: „Aandacht, aandacht... Het is niet de wens van de Allerhoogste de terechtstelling van de weerbarstige, genaamd Eric de Noorman, persoonlijk bij te wonen. In zijn plaats zullen de generaal met zijn gemalin Winonah, aanwezig zijn." Er komt beweging in de menigte, maar reeds ziet men Tubalah, te zamen met Winonah, nu het podium bestijgen. Het grote ogenblik nadert.







Vanaf zijn podium beziet Tubalah de mensenmenigte. Hij voelt de spanning die over het executieterrein hangt. Van hem hangt alles af: *Hij* moet het teken geven voor de strijd. Eensklaps wordt zijn blik getrokken door Winonah, en de generaal wenkt een officier terzijde. „Als ik het teken gegeven heb, verliest gij haar niet uit het oog. Gij staat met uw leven borg voor de aanwezigheid van de vrouw . . ." Een klaroengeschal doet hem opkijken en daar zien allen de nietig schijnende figuur van de veroordeelde in de poortopening van de citadel verschijnen. Twee in rode pakken geklede mannen met de beulskap over het hoofd, staan aan weerszijden. Geen zuchtje gaat op uit de aanwezige menigte. Allen houden hun adem in, als de ongelukkige met onzekere stappen de stenen trap begint af te dalen. Met het hart kloppend in de keel slaat Winonah haar held gade. In een dodelijke stilte nadert de figuur van de veroordeelde het platform waarop de rode galg staat. Ook zijn gelaat is verborgen achter een masker, zodat niemand zijn gezichtsuitdrukking vermag te zien. De Atlantiden richten hun ogen op generaal Tubalah en deze staat op om de witte vlag te zwaaien, welke het teken is. Maar op datzelfde moment slaakt Winonah een doordringende gil. „Halt . . .," steunt zij. „Om 's hemelswil, wacht . . . *Dit is Eric niet,"* en nauwelijks heeft zij deze woorden uitgesproken of de verdoemde keert zijn gemaskerde gelaat naar haar toe en schudt langzaam, nadrukkelijk het hoofd . . .







Onbewust van wat er zich op het podium afspeelt wachten Erics getrouwen vergeefs op het sein tot de strijd. Zij houden gespannen de figuur van de generaal in het oog. Zij zien hem opstaan, en reeds menen zij de witte vlag te zien, wanneer Tubalah ineens met een ruk gaat zitten ... Niemand bemerkt, hoe een sterke afdeling van de lijfwacht van Kirasso een gordel legt rond de aanwezigen, zodat allen ingesloten zijn. In zijn kerker slaakt Eric een opgeluchte zucht, wanneer het deurtje opengaat en de ladder neergelaten wordt ... „Het is zo ver," zegt de luipaardman. „Ben je gereed?" „Ja," antwoordt Eric met heldere stem. Bedaard wandelt hij met Pum-Pum door de donkere gangen, tot grote verwondering van de hem begeleidende krijgers. Voor hen uit straalt het zonlicht en Eric meent, het einde van zijn tocht bereikt te hebben. Doch niet zodra is hij de hoek voorbij of onze Noorman blijft als versteend staan ... Daar vóór hem, op een klein binnenhof, staat een hakblok. Twee mannen staan er achter: Kirasso ... en de beul ... „Treedt nader, Noorman!" snijdt Kirasso's stem. „Dit is de dag van uw terechtstelling, nietwaar? Welaan, gij zijt stipt op tijd. Alleen ... de plaats, zoals gij ziet, is niet die welke gij u gedacht had. *Onze plannen zijn veranderd! Gij zult uw dood niet ontgaan."*



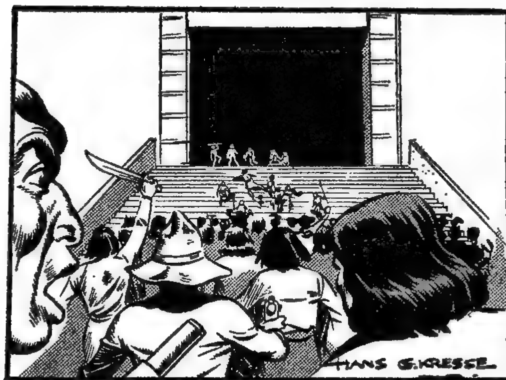




Op het ogenblik dat Eric voor Kirasso geleid wordt, stormt een opgewonden luipaardofficier het podium op. „Generaal, generaal!" hijgt de man . . . „Onze plannen zijn misgelopen. De Noorman is in handen van de Egyptenaar en staat op het punt onthoofd te worden." Deze mededeling slaat in als een bom. Winonah ziet alles voor zich draaien en zij moet zich vastgrijpen om niet te wankelen. Dan herinnert zij zich de wensen van de magiër en hier schijnt het ogenblik gekomen om de eerste te doen. Met gesloten ogen smeekt zij om verlossing en het leven van haar held . . . als het niet reeds te laat is . . .
De luipaardgeneraal treedt onmiddellijk naar voren en fluistert tot een vertrouweling: „Houdt de vrouw in het oog. Uw leven staat op het spel!" Dan stormt hij met grote sprongen, voorgegaan door de luipaardofficier en enkele manschappen het podium af, naar de plaats waar Eric terechtgesteld wordt. De achtergebleven luipaardofficieren zwaaien de witte vlag als teken tot de strijd. Hierop hebben de duizenden Atlantiden gewacht; onder luid gejoel en geschreeuw storten de volgelingen van Eric zich op de mannen van Kirasso. Terwijl aldus op het plein voor de citadel de strijd voor de vrijheid ontbrand is, staat Kirasso, onbewust van het feit dat zijn rijk wankelt, met een tevreden gezicht toe te zien hoe de beul zijn bijl heft om de neerknielende vrijheidsheld de genadeslag toe te brengen . . .



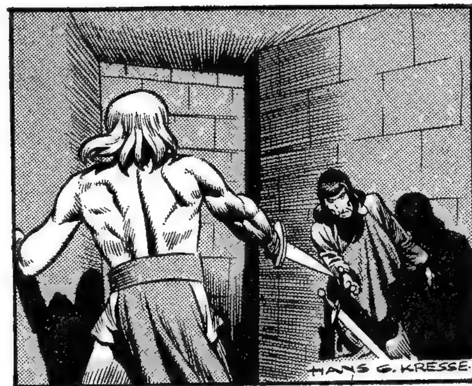




Als de beul de vlijmscherpe bijl wil laten neerdalen op het weerloze hoofd van zijn slachtoffer, betreden eensklaps enkele luipaardmannen de binnenplaats, aangevoerd door de luipaardgeneraal Tubalah. Met een kreet van afgrijzen tracht de beul de zware speer te ontwijken, welke een van hen naar hem toewerpt, doch de speer vindt met onfeilbare zekerheid zijn doel en met een schorre kreet stort de beul ter aarde. Verschrikt kijkt Eric op als hij de kreet hoort, maar zijn schrik verandert in ongelovige opluchting, wanneer hij de beul ziet vallen. Onmiddellijk ontbrandt op het binnenplaatsje een felle strijd tussen de volgelingen van Tubalah en de soldaten van Kirasso. Snel glipt Pum-Pum achter zijn grote vriend en begint zenuwachtig de koorden los te peuteren. Gedurende enkele ogenblikken staat Kirasso wezenloos toe te kijken; deze gang van zaken kan hij niet begrijpen, maar dan ziet hij hoe de dwerg bijna de koorden van zijn aartsvijand heeft losgemaakt en onmiddellijk trekt hij zijn zwaard. Met koortsachtig schitterende ogen sluipt hij op Eric toe. „Gij zult mij niet ontkomen . . . gij zult mij *niet* ontkomen," sist de Egyptenaar. Intussen woedt de strijd met grote hevigheid op het plein voor de citadel. Erics volgelingen, bijgestaan door de luipaardmannen van Tubalah, hebben de citadel, het heiligdom van Kirasso, bestormd. Tot nog toe zijn alle aanvallen afgeslagen. Doch keer op keer hernieuwen de Atlantiden hun aanvallen en langzaam moeten de mannen van Kirasso wijken.





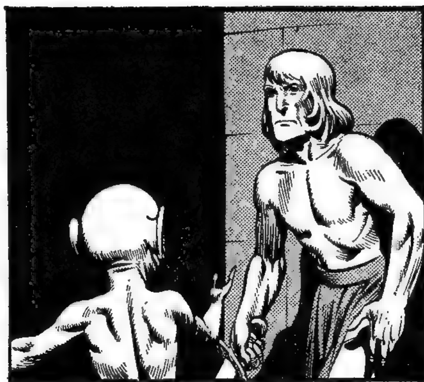


Als Eric de Egyptenaar met een waanzinnig licht in zijn ogen op zich ziet afkomen, het zwaard voor de genadeslag gereedhoudend, rukt hij wanhopig aan de laatste koorden en de banden bezwijken onder zijn bovenmenselijke inspanning.

Snel grijpt onze held het zwaard van een der gedode luipaardmannen. Met een onheilspellend gegil stormt Kirasso op zijn aartsvijand af en de twee tegenstanders beginnen hun laatste, vreselijke strijd. Inmiddels hebben de manschappen van Tubalah de laatste tegenstander overmeesterd en nu willen zij de Noorman ontzetten; maar een gebiedend gebaar van de generaal houdt hen daarvan terug. „Halt!" gromt Tubalah. „Deze strijd moet gestreden worden." Gedurende enkele ogenblikken slaat de generaal de vechtenden gade. Hij kan een van beiden doden, maar de aanwezigheid van zijn mannen houdt hem tegen. In ieder geval heeft hij zich nu openlijk aan de zijde van de opstandelingen geschaard. Dan herinnert hij zich eensklaps Winonah en zijn mannen wenkende rent hij de gang in.

Eric vecht inmiddels voor zijn leven; Kirasso schijnt door waanzin bevangen en slingert zijn doodsvijand de grofste beledigingen naar het hoofd. Doch hieraan stoort onze held zich niet. Uitwijkend en aanvallend, afwerend en toestotend verplaatsen de vechtenden zich meer en meer in de sombere gangen van de citadel. Eric voelt dat hij de overhand heeft en op een gegeven ogenblik is de kans voor een beslissende stoot gunstig. Onze Noorman doet een wilde, onstuimige uitval en hij ziet de Egyptenaar zijn gezicht als in pijn vertrekken; de man wankelt en het zwaard loslatend, stort Kirasso kreunend neer.







Eric staat enkele ogenblikken verstomd te kijken. Hij gelooft zijn eigen ogen niet. Is zijn uitval werkelijk zo afdoende geweest? Met wantrouwen bekijkt hij de stilliggende figuur van Kirasso. Hij schopt eens tegen de slappe voet van zijn vijand, maar de man beweegt niet. Voor alle zekerheid wil Eric de gevallene aan een nader onderzoek onderwerpen, maar dan hoort hij een zacht gefluit en opkijkend, ontwaart hij het kopje van Pum-Pum, dat voorzichtig om een hoekje gluurt. Als het kereltje ziet dat alles veilig is komt het snel naderbij en fluistert opgewonden: „Winonah! Veel bang! Niet goed!"
Eric begrijpt dat zijn vrouw in gevaar verkeert. Hij vergeet Kirasso en voorgegaan door de trouwe dwerg, stormt hij de gangen door naar het plein waar de strijd nog steeds woedt. Met het zwaard in de vuist baant Eric zich een weg door de vechtenden. In de verte heeft hij de figuur van Tubalah, die Winonah tracht mee te slepen, opgemerkt. Enkele luipaardmannen die hem in de weg staan slaat hij terzijde en nu wordt Tubalah opmerkzaam gemaakt door de kreten van zijn strijdmakkers. Zich omkerend, bemerkt hij tot zijn grote schrik Eric, die met van woede vertrokken gelaat op hem toestormt, terwijl een steeds groter aantal Atlantiden hun aanvoerder juichend volgt. Veel tijd tot nadenken heeft de generaal niet meer. Met een wild gebaar trekt hij zijn pistool en legt op de Noorman aan.







Als Winonah de bedoeling van haar ontvoerder ziet slaakt zij een waarschuwende gil, en met een vlugge armbeweging slaat zij het gevaarlijke pistool op zij ... Het schot gaat af in de lucht en intussen heeft Eric gelegenheid gehad zijn vijand zo dicht te naderen, dat een tweede schot onmogelijk is ... Bliksemsnel trekt Tubalah zijn zwaard en er ontbrandt tussen beide mannen een hevige strijd. De luipaardgeneraal is een der beste zwaardvechters van Atlantis, doch in Eric heeft hij een kampioen voor zich. Tubalah's zwaard is iets korter, zodat dit in het voordeel is van onze held.
Terwijl Eric en Tubalah aldus hun strijd strijden om een vrouw en de heerschappij over Atlantis, strompelt de gewonde tiran Kirasso, woedend en schuimbekkend door de sombere gangen van zijn citadel. In de verte hoort hij het rumoer van de strijd en met een bang voorgevoel snelt hij naar het balkon, dat op de vijfde verdieping de citadel omgeeft. De Egyptenaar ziet in de gangen hier en daar de stille vormen van zijn gedode lijfwacht, en allengs komt er een waanzinnig licht in zijn ogen. „Het kan niet ... het kán niet," mompelt hij met jammerende stem. Verwilderd kijkt hij in het rond. Op de muren en langs de luchtbruggen wordt nog hevig gevochten, doch een kind kan zien dat de Atlantiden aan de winnende hand zijn. „Een staatsgreep," jammert de wrede Kirasso. In de aanblik van zijn verpletterende nederlaag is Kirasso, de onderdrukker van het volk van Atlantis, krankzinnig geworden. „Wacht ... wacht, ik ben nog niet verslagen ...," gromt hij en met een akelige lach verdwijnt hij in een der gangen ...





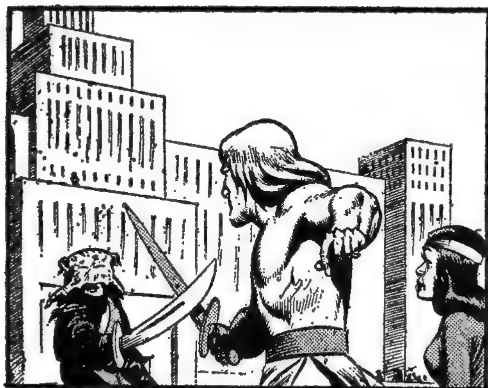


Op het plein voor de citadel is Eric nog steeds in gevecht gewikkeld met Tubalah, de verraderlijke luipaardgeneraal. Deze schijnt steeds meer in de aanval te komen, en zijn uitvallen worden gaandeweg driester. Als voor de generaal de gelegenheid gunstig schijnt, misleidt hij onze Noorman met een schijnbeweging en doet een wilde uitval... Juist op het laatste nippertje weet Eric de verradersstoot te pareren, doch hierdoor verliest hij het evenwicht en nu steekt de luipaardgeneraal snel toe...

Inmiddels is Kirasso na een aantal donkere, nauwe gangen te zijn doorgesneld, aan een loden deur gekomen die hij met een koperen sleutel opent. Een tweede, eveneens loden deur, wordt zichtbaar, doch ook deze draait piepend op haar hengsels open als Kirasso de sleutel in het slot gestoken heeft. De krankzinnige staat nu in een kleine ruimte. Een klein venster in de zoldering verspreidt een mat, onzeker licht. Met waggelende stappen loopt de Egyptenaar op een loden kast toe die in het midden van de ruimte staat.

„*Ik ben nog heerser in Atlantis...*," mompelt hij, en met een beverig gebaar ontsluit hij het deksel van de geheimzinnige kist... Op de bodem, aan vier zijden omgeven door dikke, glanzend metalen platen, ligt een klein loden kastje. Met trillende vingers betast Kirasso het kastje en opeens ontsnapt een schrille lach zijn lippen.

„De steen...! *De steen...!*" fluistert hij. „Niemand, *niemand,* zal *na* mij heerser zijn over Atlantis...!" en met deze onheilspellende woorden tilt de waanzinnige man het zware loden schrijn uit zijn bergplaats, waarna hij onder het uitstoten van de vreselijkste verwensingen naar de gang strompelt.







Als Eric zich van de heftige aanval van de luipaardgeneraal hersteld heeft, lijkt het of Tubalah moe begint te worden van deze lange hardnekkige strijd. Winonah heeft al deze tijd staan toekijken, doch nu wordt de spanning haar te groot en uit zij haar tweede wens . . . „Laat hen toch ophouden met deze tweekamp . . ."
Op hetzelfde moment ziet zij boven de massieve poort van de citadel een kleine, wankelende figuur op de borstwering verschijnen . . . Kirasso. Hijgend en steunend heeft de Egyptenaar het brede balkon bereikt . . . In zijn armen knelt hij het loden schrijn met de Steen van Atlantis . . . Met een hikkende lach staart hij over de rand neer op de vechtenden, op overwinnaars en overwonnenen . . . Ze zijn hem allen gelijk. „Nu," mompelt de krankzinnige en al zijn krachten inspannend, tilt hij het loden schrijn op tot hoog boven zijn hoofd . . . Dan, met een grijns en een gekrijs dat niet meer menselijk is, stort hij zich, met loden schrijn en al, in de diepte. Verschrikt staken Eric en Tubalah de strijd. Grote brokken steen, halve muren, vallen uit de lucht, en vlak bij Eric stort een Atlantide, verbrijzeld door een steenblok, ter aarde. Met opengesperde ogen staart Eric als betoverd naar de verwoesting, en nog éénmaal ziet hij zijn doodsvijand, Kirasso, in de vlammengloed. Maar dan wordt hij aan de ernst van de toestand herinnerd door stukken steen, welke hem pijnlijk op het lichaam raken . . .
Zij zijn gevangen als ratten in een kolkende vlammenval . . .





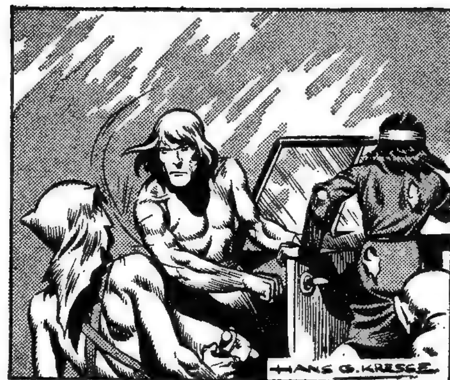


In een oogwenk heerst er een onbeschrijfelijke wanorde op het plein voor de citadel. Winonah slaakt een verschrikte gil en snelt op Eric toe. De luipaard-generaal staat, nog steeds met getrokken sabel, radeloos rond te kijken, als beseft hij dat een ontsnapping uit deze hel toch niet mogelijk is.
Eric, Winonah en Pum-Pum wagen zich in de stroom vluchtenden, niet wetende waarheen te gaan, slechts beheerst door de gedachte weg te komen van deze plek des doods ... Zij weten niet dat deze ramp heel Atlantis treffen zal ... Zo goed mogelijk zoekt Eric zijn weg door het stof en de puinhopen. De gebouwen beginnen te wankelen en ieder ogenblik kunnen de drie vluchtelingen door een muur of een stuk vallende steen getroffen worden.

Inmiddels herstelt de luipaard-generaal zich van de eerste schrik en met lede ogen ziet hij zich Winonah ontglippen. Dit is alles wat hem bezighoudt. Het dreigende gevaar dat hem aan alle zijden omgeeft, kan hem niet deren. Hij vraagt zich niet af hoelang hij nog te leven heeft, nu dood en verderf zo verwoestend rondwaren. Temidden van kermende Atlantiden en luipaardmannen die, bedolven door puin en brandende balken hout, een ellendig einde vinden, staat Tubalah kaarsrecht, als door een wonder gespaard door de neervallende stenen. Met een woest gegrom trekt hij zijn pistool ... „Hij zal Winonah niet bezitten ...” herhaalt hij steeds weer, en zorgvuldig zijn doel kiezend, mikt hij op de gespierde rug van Eric, die Winonah van hem, Tubalah, afnam ...







Een plotselinge schok vaart door de aarde, Tubalah verliest zijn evenwicht en het pistool ontvalt zijn hand. Dan, met een dreunend gedonder, scheurt de aarde ... Gele rookwolken spuiten omhoog en een giftige zwavellucht dringt in Tubalah's neusgaten. Nu beseft hij pas in welk gevaar hij verkeert. Maar het is reeds te laat. Een nieuwe trilling gaat door de aarde en nu splijt ook achter hem de grond, waarbij verscheidene Atlantiden in de diepe aardspleten verdwijnen ... Tubalah wankelt ... de grond brokkelt af onder zijn voeten en een vreselijke hitte stijgt op uit de aardscheuren ... Groen-gele vlammen bedekken zijn voeten en als een derde aardstoot de grond doet dreunen en een wolk stinkende gele rook uit de spleten opstijgt, verdwijnt de generaal met een gesmoorde kreet in de dodelijke afgrond.

Intussen worstelen Eric, Winonah en Pum-Pum voort naar het vliegveld, hun enige hoop. Opeens slaakt Pum-Pum een waarschuwende kreet; net op tijd, want bijna op hetzelfde ogenblik stort een muur in, en valt met donderend geraas uiteen op de plek, waar zij zich zojuist bevonden ...

Verder gaan zij weer ... De atoomwagen is Erics doel. Maar ook een luipaardman spoedt zich in die richting. „Snel," gebiedt Eric verbeten, en zelf stormt hij vooruit. Bijna tegelijkertijd bereiken de twee mannen het portier van de wagen, en ogenblikkelijk trekt de luipaardman een pistool. Voordat de luipaardman er op bedacht is, schiet Erics hand uit en geeft zijn tegenstander een dreunende slag tegen diens kaak ... Snel springen de drie vluchtelingen in de wagen.

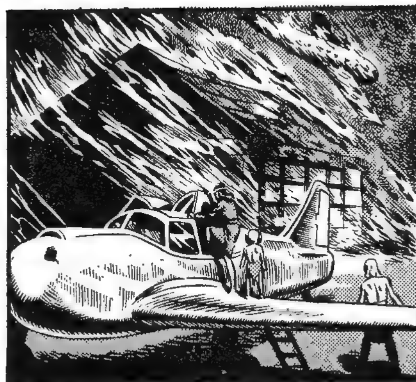






Vergeefs probeert Eric de eerste maal contact te maken en Winonah kijkt onrustig achter zich, waar een gedeelte van een gebouw op instorten staat. Weer probeert Eric het contact, en hij slaakt een zucht van opluchting als hij de atoomontsteking hoort ontbranden. Met een ruk schiet de wagen vooruit. Het gebouw wankelt en onwillekeurig buigt Winonah haar hoofd als het bovengedeelte instort... Met een rilling ziet zij de figuurtjes van enkele ongelukkige luipaardmannen één ogenblik worstelen tegen de instorting, voor zij bedolven worden onder het puin.
Intussen raast de wagen voort... Krampachtig omknelt Eric het stuur en zijn ogen staren rechtvooruit. Hier in de buitenwijken lopen haast geen mensen meer, uitgezonderd een enkele radeloze Atlantide, die jammerend tracht te ontkomen. Winonah's ogen vullen zich met tranen, als zij de verwoestingen aanschouwt... Roekeloos stuurt Eric de wagen langs straatwegen, die hier en daar diepe gaten vertonen.
Vervuld van onrust ziet Eric de vlammengloed die boven het vliegveld hangt. Behendig stuurt hij zijn wagen langs de wrakstukken van enkele brandende reuzenvliegtuigen. In volle vaart rijdt hij het veld op, naar de plaats waar hij enkele onbeschadigde toestellen heeft zien staan. Doch plotseling barst de grond vóór hem open en met een overweldigend gedreun breekt een vulkaan zich baan... Eric probeert de vlammen te ontwijken, doch de wagen glijdt in een kuil, en terwijl de hitte van de vlammen zijn haren zengt, tuimelen zij uit de wagen in het hete stof.

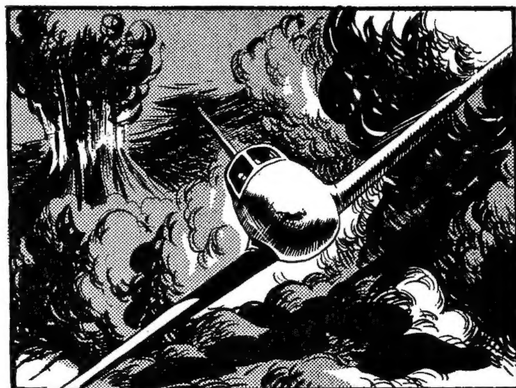




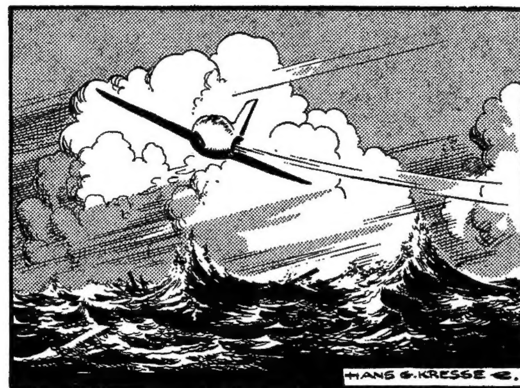


Haastig krabbelt het drietal overeind. De hitte snijdt hun haast de adem af, maar zij laten zich niet afschrikken en weten het vliegtuig te bereiken. Op dat ogenblik meent Eric een geronk te horen en hij kijkt omhoog . . . Daar vliegt een machine, welks inzittenden hetzelfde denkbeeld gehad hebben als zij: een ontvluchting door de lucht. Gespannen volgt Eric de machine in haar vlucht . . . Wie ook de bestuurders zijn, hij hoopt van harte dat zij het halen zullen; doch eensklaps ziet Eric een grote steekvlam uit de staart schieten en één minuut later is het vliegtuig een brandende fakkel. Eric rilt . . . en tracht het lot van de inzittenden te vergeten . . . maar dan bedenkt hij dat hetzelfde lot ook hun beschoren kan zijn. Even aarzelt hij . . . zal hij liever hier blijven en een zekere dood afwachten . . . of de dodensprong wagen?

Het angstige geroep van Winonah geeft de doorslag . . . Onze Noorman verzwijgt wat hij met het andere toestel zag gebeuren en neemt achter het stuur plaats. Zijn ogen staren in de verte . . . In een flits ziet hij het gelaat van zijn vader, Koning Wogram, oud en zorgelijk . . . Zijn Noorse, ruisende bossen, lokkend en wonderlijk mooi. Dit alles lijkt zo ver weg en onbereikbaar. Als in een droom schakelt Eric het contact in . . . De ontsteking slaat over, en het vliegtuig verheft zich na een korte aanloop in de lucht . . . Het ronken van de machine wordt overstemd door het bulderen der vlammen. Met gesloten ogen zitten Winonah en Pum-Pum in de cabine. Een ontploffing beneden hen doet de machine schudden . . . De dodensprong is begonnen.







De kleine, wendbare machine, met vaste hand door Eric bestuurd, zoekt haar weg temidden van de laaiende hel. Met grommende motor stijgt het toestel de lucht in, door de vlammen, de rook, de stenen, de ontploffingen en de donderende knallen ... Na wat hun een eeuw schijnt is het gevaarlijke gebied achter hen. En op grote hoogte cirkelend zien zij Atlantis in een grote waterzuil in zee verdwijnen. Winonah kan haar tranen niet bedwingen en ook Pum-Pum kijkt bedrukt. Voor hen betekent deze afschuwelijke ramp het verlies van hun geboortegrond.

„En dat alles door de moedwil van één waanzinnige tiran ...," snikt Winonah. Eric wendt de machine, en laag scheren zij over de woelige golven, die zich reeds boven het verzonken land gesloten hebben. Slechts hier en daar een zwartgeblakerd stuk wrakhout is alles, wat aan het ongelukkige Atlantis herinnert. Eric kijkt zijn vrouw aan. „Kop op, Winonah!" zegt hij opbeurend. „Ik zal je bij mijn vader brengen en in Noorwegen zal je een tweede vaderland vinden!"

Als een laatste groet aan allen die daar in de golven hun graf vonden, laat Eric de vleugeltippen van het laag vliegende toestel op en neer wiegen. Dan richt de machine de neus naar het noorden en verdwijnt, Eric, Winonah en Pum-Pum met zich meevoerend, als een onbeduidende stip in de blauwe verte ...

DEZE SERIE BESTAAT UIT:

DE STEEN VAN ATLANTIS
DE SULTAN VAN AKAIIM
HET STENEN AFGODSBEELD
HET WATER DES LEVENS
DE ONDERGANG VAN ATLANTIS
DE VALSE KONING
HET GOUD DER OZMECS
HET WAPENGERICHT
HET GEHEIM VAN HET GRAFGEWELF

WOLTERS-NOORDHOFF